
Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS


Castrol
HONDA


Interactive
Entertainment









CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS



EINFÜHRUNG

Castrol Honda Superbike, vom Weltmeister 1997 offiziell lizenziert und entwickelt, ist die atemberaubend schnellste Motorradrenn-Simulation, die derzeit für den PC erhältlich ist. Jeder Aspekt des Gewinnermotorrades der 1997er Weltmeisterschaft, der Honda RVF-RC45, wird simuliert. Eindrucksvolle 301 km/h und 160 PS stehen bereit. Um die Meisterschaft zu gewinnen, müssen Sie die Maschine und ihr Setup für jede Strecke individuell vorbereiten. Viele Optionen ermöglichen es Ihnen, die Simulation Ihren Fähigkeiten anzupassen: Legen Sie die Stärke Ihrer Gegner fest, wählen Sie die richtige Gummimischung Ihrer Reifen und bestimmen Sie, ob ein Unfall das Ende des Rennens bedeutet oder nicht. Dieses Handbuch beschreibt alle veränderbaren Optionen der Simulation. Wenn Sie jedoch sofort loslegen möchten, lesen Sie den Abschnitt Schnell-Start weiter unten.

Das Team

Castrol Honda stieg 1994 mit der brandneuen RC45 in die World Superbike Arena ein. Seitdem beendete das Castrol Honda Team ein Finish nie außerhalb der Top Drei und erreichte seinen größten Erfolg, als der Amerikaner John Kocinski 1997 mit der Honda RVF-RC45 den Weltmeistertitel errang.

Castrol Honda ist mittlerweile das respektierteste Team im Fahrerlager. In vier Weltmeisterschafts-Saisons sammelte es 2382 Punkte. In der sensationellen Saison 1997 gelang es Castrol Honda sogar, den jeweiligen Titel für den besten Fahrer, Hersteller und für das begehrteste Team zu gewinnen.

Niemand bei Honda ruht sich auf diesen Lorbeeren aus. Der Kampf um den Erfolg im World Superbike geht weiter. Castrol, Honda und die verpflichteten technischen Sponsoren verfolgen auch weiterhin nur ein Ziel: Perfektion!

WWW.CASTROL-HONDA.COM





Das Motorrad

Leistung

Höchstgeschwindigkeit:	301 km/h
Beschleunigung:	0-100 km/h 3.1 Sekunden
	0-160 km/h 4.9 Sekunden

Was das Rennteam über die RC45 sagt:

"Castrol Honda hat ein Allround-Paket entwickelt. Das Motorrad ist nicht nur ein Weltmeisterschafts-Gewinner, es ist der potentielle Rennsieger auf jeder Strecke, die wir besuchen."

"Die RC45 besteht aus nur 162 Kilogramm Metall, beschleunigt dennoch wie ein Formel 1 Wagen und verfügt über eine ihrer Leistung angemessene Bremskraft."

"Das Motorrad ist dermaßen behende und flexibel, daß es in der Lage ist, alles was vor ihm liegt, anzugreifen und zu meistern. Angefangen bei dem berüchtigten ‚Korkenzieher' in Laguna Seca in Amerika bis zu den kräftezehrenden 300km/h-Geraden Hockenheims."

"Diese Maschine ist traumhaft zu fahren. Es ist das technisch am weitesten entwickelte Motorrad in der World Superbike Boxengasse. Meistern Sie es und Sie werden Weltmeister."

Die gesamten technischen Daten des Motorrads finden Sie in Anhang A.












SCHNELL-START

Installation

Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Das Installationsprogramm sollte automatisch nach wenigen Sekunden starten. Ist dies nicht der Fall, doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Symbol im Ordner „Arbeitsplatz“ und führen Sie anschließend einen Doppelklick auf die Datei „Setup.exe“ aus.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Castrol Honda Superbike zu installieren.

Sie müssen DirectX Version 5.0 oder höher installiert haben. Ist dies auf Ihrem Computer nicht eingerichtet, können Sie DirectX von der CD installieren. Vergewissern Sie sich auch, ob Sie über die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte verfügen. Wenn Sie Zugang zum Internet haben, begeben Sie sich zur Webseite des Herstellers Ihrer Grafikkarte. Sie können auch die mitgelieferten Treiber auf dieser CD verwenden, falls Sie Probleme haben. Sollten Sie veraltete Treiber benutzen, sehen Sie im Spiel unter Umständen nur einen schwarzen Bildschirm. Eventuell können Sie auch noch Soundeffekte wahrnehmen, trotzdem benötigen Sie in jedem Fall aktualisierte Treiber für Ihre Grafikkarte. Wenden Sie sich dazu bitte an den Hersteller Ihrer Grafikkarte oder fragen Sie bei Ihrem Computerhändler nach.

Joystick-, Tastatur-, Maussteuerung

Sie können das Motorrad mit der Tastatur, einem Joystick (Lenkräder eingeschlossen) oder der Maus steuern. Empfohlen wird ein Joystick oder Lenkrad. Wenn Sie einen Joystick oder ein Lenkrad benutzen, vergewissern Sie sich, daß das Gerät in der Windows Systemsteuerung korrekt kalibriert ist.

Die Standardeinstellungen für die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten sind wie folgt:

AKTION	JOYSTICK	TASTATUR	MAUS
Beschleunigen	Joystick nach vorne	A	Linke Maustaste
Bremsen	Joystick nach hinten	Y	Rechte Maustaste
Lenken	Joystick nach links/rechts	, .	nach links/rechts bewegen
Hochschalten	Feuerknopf 1	P	P
Runterschalten	Feuerknopf 2	L	L
Heckansicht	Feuerknopf 3	M	M

Im Abschnitt “Controller“ in diesem Handbuch wird beschrieben, wie Sie diese Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend anpassen können.

Im Menüsystem können Sie die verschiedenen Optionen wie gewohnt mit der Maus anklicken. Wird eine Option grau dargestellt, steht sie für den gewählten Simulationsmodus nicht zur Verfügung.

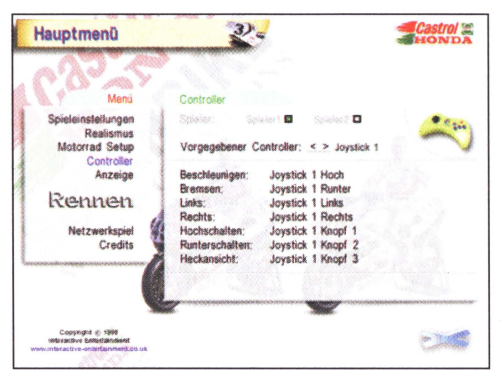
Benutzen Sie im Spiel die Leertaste, um in den Pause-Modus umzuschalten. Möchten Sie das Spiel beenden, drücken Sie die ESC-Taste, während sich das Spiel im Pause-Modus befindet.



Training

Starten Sie das Spiel, indem Sie das Castrol Honda-Symbol in Ihrem Installationsverzeichnis anklicken. Denken Sie daran, daß Sie Eingabegeräte, wie z.B. einen Joystick, zuerst unter Windows kalibrieren müssen.

Auf dem Menübildschirm sehen Sie links die Optionen des Hauptmenüs (SPIELEINSTELLUNGEN bis CREDITS) und rechts die Untermenüs. Um ein Untermenü auszuwählen, klicken Sie die entsprechende Option auf der linken Seite an. Rechts erscheint dann das Untermenü. Klicken Sie auf das X in der unteren rechten Ecke, wenn Sie ein Menü verlassen möchten.



Klicken Sie auf CONTROLLER auf der linken Seite des Bildschirms. Daraufhin erscheint das Controller-Menü. Das aktive Eingabegerät wird neben VORGEGEBENER CONTROLLER aufgeführt. Wenn Sie ein anderes Eingabegerät benutzen möchten, klicken Sie auf die Pfeile, bis das gewünschte erscheint. Die individuellen Einstellungen werden darunter angezeigt.
Klicken Sie links auf SPIELEINSTELLUNGEN und dann rechts auf Spielart: Training. Klicken Sie auf die Schaltflächen für die Streckenauswahl bis SUKUH ISLAND erscheint.

Klicken Sie nun links auf REALISMUS und dann rechts auf SCHWIERIGKEIT bis NEULING ausgewählt ist.

Sie sind nun soweit, das Rennen zu beginnen. Klicken Sie also links auf RENNEN und dann rechts auf Training starten. Daraufhin erscheint der Ladebildschirm für die ausgewählte Strecke.

Die Castrol Honda RC45 fahren.

Sie sollten nun auf der Strecke in Sukuh Island sein. Nehmen Sie sich eine Minute Zeit, um die Steuerung zu überprüfen, bevor Sie losfahren. Wir empfehlen, die Funktion automatisches Bremsen zu aktivieren (Funktionstaste F4 in der oberen Tastenreihe der Tastatur). Das entsprechende Symbol erscheint am rechten Bildschirmrand – wenn nicht, drücken Sie nochmals F4. Die Funktion wird Ihnen dabei helfen, die Kurven mit der jeweils optimalen Geschwindigkeit anzufahren.

Als Neuling möchten Sie vielleicht ein automatisches Getriebe. Drücken Sie dazu F5. Die Worte AUTOMATISCHE SCHALTUNG GEWÄHLT sollten dann am unteren Bildschirmrand erscheinen. (Wenn nicht, drücken Sie F5, um zwischen manueller und automatischer Schaltung zu wählen.) In diesem Modus wird das Getriebe automatisch für Sie hoch- und runterschalten. Sie müssen nur noch den ersten Gang einlegen, bevor Sie losfahren.
Eine weitere optionale Fahrhilfe steht Ihnen durch das Einblenden einer Ideallinie auf der Strecke zur Verfügung. Drücken Sie hierzu F2, bis Sie das entsprechende Symbol am rechten Bildschirmrand sehen. Die Ideallinie zeigt den besten Weg über den Kurs. Sie sollten versuchen ihr zu folgen.

Drücken Sie F1, um die Bildschirmtips einzuschalten. Nun erscheint vor jeder Kurve ein Pfeil, der anzeigt, welchen Verlauf die Strecke nimmt, und Sie werden am unteren Bildschirmrand gewarnt, falls Sie zu schnell fahren.

In der unteren rechten Bildschirmecke sollten Sie auch Informationen über Gang, Umdrehungszahl und Geschwindigkeit eingeblendet bekommen. Falls nicht, drücken Sie F8, bis die Informationen erscheinen.

Um einen anderen Blickwinkel zu wählen, drücken Sie 2 auf dem Ziffernblock. Sie können ein Rennen aus jedem Blickwinkel fahren, für maximalen Realismus empfehlen wir allerdings, die Cockpit-Ansicht zu wählen.



Nun sind Sie bereit. Geben Sie Gas, bis auf Ihrem Drehzahlmesser ungefähr 10000 upm angezeigt werden (ca. zwei Drittel des Vollausschlags). Sollten Sie mit wesentlich mehr als 10000 upm starten wollen, wird das Hinterrad durchdrehen, sobald Sie den Gang einlegen – bei zu geringer Drehzahl erleben Sie hingegen einen ziemlich langsamen Start, der Sie bei einem Rennen leicht einige Plätze kosten kann.

Legen Sie den ersten Gang ein und die Castrol Honda RC45 Superbike fährt los.

Versuchen Sie, so sanft wie möglich mit kontrollierten Bewegungen des Joysticks zu fahren. Schätzen Sie jede Kurve ein, wenn Sie auf sie zu fahren, und versuchen Sie Ihre Geschwindigkeit anzupassen, bevor Sie in die Kurve einlenken. Bremsen und beschleunigen Sie immer sanft, um die Balance auf Ihrem Motorrad zu halten. Wenn Sie zu hart bremsen, kommen Sie ins Rutschen und können das Motorrad nicht mehr auf der Strecke halten. Gewöhnen Sie sich an, nur langsam mehr Gas zu geben, wenn Sie aus einer Kurve kommen. Je sanfter Sie sind desto besser ist das Motorrad ausbalanciert und desto schnellere Rundenzeiten werden Sie fahren. Dies ist besonders wichtig in den höheren Schwierigkeitsgraden.

Sie können die Empfindlichkeit der Lenkung einstellen, indem Sie die Linearität verändern. Drücken Sie + auf dem Ziffernblock (ganz rechts auf Ihrer Tastatur), um den Wert zu erhöhen, und -, um ihn zu verkleinern. Die Standardeinstellung ist 0. Für nähere Informationen lesen Sie den Abschnitt CONTROLLER in diesem Handbuch.

Im Schwierigkeitsgrad Neuling kann das Motorrad nicht einmal bei einem Sturz beschädigt werden. Wenn Sie stehenbleiben, schalten Sie runter bis Sie in Neutral sind und lassen dann den Motor aufheulen, bevor Sie das Motorrad anschieben.

Sukuh Island ist eine gute Strecke, um die Handhabung der RC45 zu erlernen. Weitere Informationen über die Strecke sowie verschiedene Notizen der Fahrer über den Kurs erhalten Sie im Anhang D am Ende dieses Handbuchs. Um die Strecke zusammen mit einem geübten Fahrer kennenzulernen, probieren Sie den Trainermodus, der auf den folgenden Seiten erläutert wird.

Wenn Sie wieder zum Anfang des Spiels zurückkehren möchten, drücken Sie die Leertaste, um in den Pause-Modus zu gelangen, und drücken Sie dann ESC, um den jeweiligen Modus zu beenden.







TRAINERMODUS

Castrol Honda Superbike World Champions enthält einen Trainermodus, der Ihnen hilft, die Strecken so schnell wie möglich zu beherrschen. Im Trainermodus haben Sie die Möglichkeit, einem erfahrenen Fahrer, der die andere RC45 des Teams fährt, um den Kurs zu folgen. Auf diese Weise lernen Sie schnell die Ideallinie kennen und erfahren, wann Sie bremsen und beschleunigen müssen.

Um den Trainermodus auszuprobieren, klicken Sie auf SPIELEINSTELLUNGEN im Hauptmenü und klicken dann auf SPIELART: TRAINER. Wählen Sie die Strecke aus, die Sie üben möchten, indem Sie auf die Pfeile im Fenster STRECKENAUSWAHL klicken.



Um den Schwierigkeitsgrad des Übungslaufs zu bestimmen, klicken Sie links auf REALISMUS. Wählen Sie für den Anfang SCHWIERIGKEIT: NEULING.

Klicken Sie im Hauptmenü auf RENNEN und dann auf Übungslauf starten. Die Strecke wird nun geladen.

Schalten Sie anfangs die Ideallinie (F2), automatisches Bremsen (F4) und die Bildschirmtips (F1) ein. Sobald Sie über mehr Erfahrung verfügen, sollten Sie nach und nach versuchen ohne diese Hilfen auszukommen.

Sie starten auf der Zielgeraden der Strecke. Der Trainer wartet ca. 50 Meter vor Ihnen. Starten Sie wie üblich und versuchen Sie, einen konstanten Abstand zum vorderen Motorrad einzuhalten. Sollten Sie zu weit zurückfallen, wird Ihr Trainer ebenfalls langsamer. Wenn Sie stürzen, wartet er auf Sie.

Konzentrieren Sie sich darauf, dem Trainer so dicht wie möglich zu folgen, ohne ihn zu überholen.









Haben Sie die Fahrhilfe automatisches Bremsen (F4) eingeschaltet, wird Ihr Motorrad automatisch vor Kurven und wenn Sie den Trainer überholt haben abgebremst.

Ihre Rundenzeit wird in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt. Ihre schnellste Rundenzeit steht darunter.

Wenn Sie in der Lage sind, dem Trainer ohne Sturz zu folgen, sollten Sie automatisches Bremsen ausschalten und lernen, vor Kurven selbst zu bremsen.

Sobald Sie soweit sind, ohne automatisches Bremsen genauso schnelle Runden zu fahren wie der Trainer, versuchen Sie es mit ausgeschalteter Ideallinie (F2) und ohne Bildschirmtips (F1). Wenn Sie immer noch mit dem Trainer mithalten können oder sogar in der Lage sind, ihn zu überholen, sind Sie bereit für Ihr erstes Rennen!

Anmerkung:

Sollte Ihnen der Trainer zu langsam fahren, wählen Sie am Anfang einen höheren Schwierigkeitsgrad im Menü REALISMUS – SCHWIERIGKEIT. Der höchste Schwierigkeitsgrad ist AS. Bei diesen Geschwindigkeiten können Sie sich allerdings keine Fehler mehr erlauben!

Manuelle Schaltung

Um wirklich gute Rundenzeiten zu erzielen und in den höheren Schwierigkeitsgraden mithalten zu können, müssen Sie die Gangwechsel selber kontrollieren. Drücken Sie F5, um zwischen automatischer und manueller Schaltung zu wechseln. Am unteren Bildschirmrand erhalten Sie dann die Meldung HANDSCHALTUNG GEWÄHLT.

Ihre RC45 hat 6 Vorwärtsgänge, einen Leerlauf (neutral) und einen Rückwärtsgang, um das Motorrad aus dem Dreck zu schieben. Der jeweils eingelegte Gang wird in der unteren rechten Bildschirmecke angezeigt. Mit F8 schalten Sie diese Anzeige an und aus. Wenn Sie starten, befindet sich die RC45 zunächst im Leerlauf (N auf der Anzeige).

Um loszufahren, geben Sie Gas (so etwa bis 10000 upm) und halten Sie die Taste zum Hochschalten gedrückt. Die Ganganzeige wechselt auf "1" (für den ersten Gang). Sie bleiben immer noch stehen. Sie können den Motor weiter aufheulen lassen, während Sie die Kupplung (mit der Taste für Hochschalten) festhalten.



Sobald Sie jedoch die Taste für das Hochschalten loslassen, kuppeln Sie ein und das Motorrad fährt los. War die Drehzahl zu hoch, dreht Ihr Hinterrad durch, war sie zu niedrig, starten Sie nur sehr langsam. Wenn Ihr Hinterrad beim Start nur kurz durchdreht, haben Sie die perfekte Drehzahl gefunden.

Behalten Sie den Drehzahlmesser im Auge und achten Sie auf das Motorengeräusch, während Sie beschleunigen. Wenn die Drehzahl fast ihren Höhepunkt erreicht, drücken Sie die Taste zum Hochschalten und das Getriebe wechselt in den nächsten Gang.

Sobald Sie abbremsen und die Drehzahl sinkt, drücken Sie die Taste zum Runterschalten, um in einen kleineren Gang zu wechseln. Wenn Sie vor Kurven runterschalten, hilft Ihnen die Motorbremse dabei, langsamer zu werden, und Sie sind sofort bereit aus der Kurve heraus zu beschleunigen. Achten Sie darauf, nicht zu früh runterzuschalten. Das Hinterrad könnte ansonsten blockieren und Sie kommen ins Rutschen.

Versuchen Sie die Drehzahl jederzeit so hoch wie möglich zu halten. Sie verfügen dann über eine maximale Beschleunigung und eine effektivere Motorbremse.

Haben Sie erst einmal gelernt, richtig mit der manuellen Schaltung umzugehen, werden sich Ihre Rundenzeiten erheblich verbessern. Sie sind dann in der Lage, schneller zu beschleunigen, indem Sie die Gänge weiter ausdrehen und erlangen zusätzlich eine größere Kontrolle über Ihre Maschine.

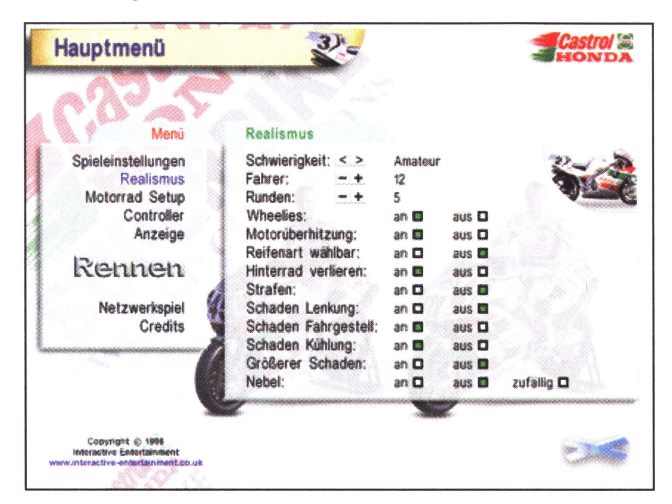
ANMERKUNG:
Wenn Sie Hoch- und Runterschalten auf die gleiche Taste oder auf den gleichen Knopf legen, schaltet das Getriebe hoch, wenn Sie Gas geben (z.B. Joystick nach vorne) und runter, wenn Sie bremsen (z.B. Joystick nach hinten).



DAS RENNEN

Um nur schnell ein Rennen zu fahren, klicken Sie auf SPIELEINSTELLUNGEN im Hauptmenü und klicken dann auf SPIELART: WOCHENENDE. Wählen Sie die Strecke aus, indem Sie auf die Pfeile im Fenster STRECKENAUSWAHL klicken.

Um das fahrerische Können Ihrer Gegner festzulegen, klicken Sie auf REALISMUS im Hauptmenü und wählen Sie für den Anfang SCHWIERIGKEIT: NEULING.



Klicken Sie im Hauptmenü auf RENNEN und im daraufhin erscheinenden Untermenü erneut auf RENNEN. Die Strecke wird geladen, und Sie finden sich am Ende der Startaufstellung wieder.

Warten Sie, bis die Lichter der Startampel eins nach dem anderen angehen und dann wieder erlöschen. Diese werden auch oben links auf dem Bildschirm eingeblendet. Bewegen Sie sich nicht, bevor diese Lichter ausgehen. Andernfalls erhalten Sie eine Strafe für einen Frühstart und Ihre Rennergebnisse werden annulliert.

Die anderen Motorräder fahren das Rennen gegeneinander und werden es Ihnen schwierig machen, sie zu überholen. Denken Sie daran, daß Ihre Gegner vor jeder Kurve versuchen werden, vor Ihnen auf der Ideallinie zu sein. Sie können weiter innen oder weiter außen nicht so schnell durch die Kurve fahren wie auf der Ideallinie und die gegnerischen Fahrer nutzen dies natürlich aus.

Wenn Sie Schäden zugelassen haben (im Menü Realismus), wird Ihr Motorrad beschädigt, wenn Sie eine andere Maschine touchieren oder in einer Kurve in eine Barriere fahren.

Ihre Position im Rennen wird in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Darunter stehen die Gesamtzahl der Runden und die Nummer der Runde in der Sie gerade fahren.

Sie gelangen zum Bildschirm RENNEN BEENDEN, indem Sie die Leertaste und dann ESC drücken. Es gibt eine kurze Verzögerung, bevor Sie an den Anfang gelangen, während der das Rennen in Zeitraffer beendet wird. Sie können diesen Bildschirm verlassen, indem Sie ESC drücken. In diesem Fall werden Sie allerdings keine vollständigen Ergebnisse erhalten. Sie können diesen Bildschirm im Modus MEISTERSCHAFT nicht verlassen.

Wiederholung

Am Ende des Rennens sehen Sie eine Wiederholung des gesamten Laufs. Die Kamera wechselt automatisch zur bestmöglichen Ansicht. Wenn Sie die Kameraführung selbst steuern möchten, drücken Sie die 0 auf dem Ziffernblock und schalten Sie durch die verfügbaren Kameraansichten. Um die Kamera auf ein anderes Motorrad zu zentrieren, drücken Sie F11 und F12.
Um die Wiederholung zu beenden, drücken Sie ESC.

Ergebnisse

Die Ergebnisse zeigen die Zielposition und die Rennzeit von jedem Motorrad an. Die Rennzeit wird als Abstand zum Gewinner entweder in + Minuten:Sekunden (wenn sie in derselben Runde ins Ziel kamen) oder in + Runden (wenn sie in einer anderen Runde ins Ziel kamen) angezeigt.

Wenn mehr als acht Motorräder teilgenommen haben, klicken Sie auf die entsprechenden Schaltflächen, um vorwärts oder rückwärts durch die Tabelle zu blättern.

Frühstart & Die „Stop and Go“-Strafe

Wenn Sie beim Start losfahren, bevor die Ampel ausgeht, bekommen Sie eine Strafe für Frühstart. Eine entsprechende Mitteilung wird unten am Bildschirm eingeblendet. Sie MÜSSEN diese Strafe löschen oder Ihre Ergebnisse werden annulliert. Sie können auch eine Strafe für überhöhte Geschwindigkeit in der Boxengasse oder andere Vergehen im Rennen erhalten.

Um diese Option zu deaktivieren, schalten Sie die STRAFEN im Menü REALISMUS AUS.

Wenn Sie eine „Stop and Go“-Strafe erhalten, blinkt das Symbol auf der rechten Bildschirmseite. Sie müssen an die Box und 10 Sekunden stehen bleiben oder Ihre Ergebnisse werden nicht zugelassen. Wenn Sie an die Box fahren, denken Sie daran, daß eine Höchstgeschwindigkeit von 80km/h gilt.



Um die Strafe zu löschen, halten Sie in der mit Pylonen markierten Fläche und schalten Sie in Neutral. Die 10-Sekunden-Strafe wird dann heruntergezählt. Fahren Sie erst weiter, wenn sie 0 erreicht hat, und achten Sie beim Herausfahren aus der Box darauf, die Geschwindigkeitsbegrenzung nicht zu übertreten. Wenn Sie zu früh losfahren oder an der falschen Stelle halten, wird die Strafe nicht gelöscht.

Qualifikation

Sie müssen sich vor dem Rennen qualifizieren, wenn Sie ein Rennen in den höheren Schwierigkeitsgraden (z.B. Profi oder As) gewinnen wollen. Andernfalls starten Sie vom Ende der Startaufstellung und es wird sehr schwierig werden, die Führenden einzuholen. Bei der Qualifikation haben Sie die Möglichkeit, eine bessere Startposition herauszufahren und somit Ihre Chancen auf einen Sieg zu erhöhen. Sie haben insgesamt sechs Runden und 15 Minuten Zeit pro Lauf.

Um die Qualifikation zu starten, klicken Sie auf RENNEN im Hauptmenü und wählen dann die Option Qualifikation im Untermenü rechts. Die Strecke wird geladen und Sie finden sich in der Boxengasse wieder. Diese Option steht Ihnen nur im Modus WOCHENENDE oder MEISTERSCHAFT (einstellbar unter SPIELEINSTELLUNGEN, SPIELART) zur Verfügung.







Sie können das Setup Ihrer RC45 im Workshop verändern. Diesen erreichen Sie über das PAUSE-Menü (Leertaste drücken), indem Sie auf WORKSHOP klicken oder die Taste W drücken. Sie gelangen nur in den Workshop, wenn Sie mit der Gangstellung "Neutral" in der Boxengasse stehen. Mehr Informationen über den Workshop finden Sie im Abschnitt MOTORRAD SETUP weiter hinten im Handbuch.

Wenn Sie bereit für die erste Runde sind, fahren Sie die Boxengasse entlang auf die Strecke. Denken Sie an die Geschwindigkeitsbegrenzung (80 km/h) oder Sie erhalten eine Strafe. Die erste Runde aus der Boxengasse zählt nicht. Sie müssen sie also erst vollenden, bevor der Zeitnehmer (in der oberen rechten Bildschirmecke) startet. Die erste Runde aus der Boxengasse heraus können Sie auf die leichte Schulter nehmen, aber je schneller Sie die Start/Ziellinie überqueren, desto besser.

Während Sie die Strecke umrunden, erhalten Sie am unteren Bildschirmrand Zwischenzeiten. Diese zeigen Ihre aktuelle Zeit in Relation zu Ihrer Bestzeit und zur Zeit für die Pole Position an. Wenn Sie schneller als diese Zeiten fahren, werden hier negative Werte dargestellt. Sind Sie langsamer, erhalten Sie positive Werte. Sie werden vielleicht feststellen, daß Sie auf einigen Abschnitten schneller und auf anderen langsamer sind. Sollte dies der Fall sein, können Sie zurück in den Trainermodus gehen, um zu sehen, wie ein erfahrener Fahrer diese Abschnitte meistert.

Nach jeder Runde wird Ihre vorläufige Startposition in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Wenn Sie eine gute Zeit gefahren haben, können Sie zurück in die Box kommen und zusehen, ob noch jemand eine bessere Zeit fährt. Sie können die anderen Fahrer beobachten und deren Zeiten und Positionen überprüfen, indem Sie F11 und F12 drücken. Wenn Sie noch Runden zur Verfügung haben, können Sie jederzeit zurück auf die Strecke und versuchen Ihre Rundenzeit zu verbessern.

Sie können den Qualifikationslauf vorzeitig verlassen, indem Sie im Pause-Modus ESC drücken. Sie gelangen in den Bildschirm LAUF BEENDEN, während der Lauf in Zeitraffer abgeschlossen wird. Es ist möglich, daß sich Ihre tatsächliche Startposition noch nach hinten verschiebt, wenn ein anderer Fahrer Ihre Zeit unterbietet.

Nach der Qualifikation werden die Ergebnisse eingeblendet. Die beste Rundenzeit von jedem Fahrer wird in Minuten, Sekunden und Hundertsteln aufgelistet. Die Reihenfolge der Zeiten legt die Startaufstellung fest. Der schnellste Fahrer des Qualifikationslaufs startet von Position 1. Wenn das Rennen gestartet wird, werden Sie sich an entsprechender Stelle in der Startaufstellung wiederfinden.

ANMERKUNG:
Pro Rennwochenende haben Sie nur einen Qualifikationslauf. Wenn Sie im Modus WOCHENENDE sind und die Qualifikation wiederholen möchten, ohne das Rennen zu fahren, gehen Sie zurück zum Menü SPIELEINSTELLUNGEN und klicken Sie unter SPIELART erst einen anderen Modus an und gehen dann wieder auf RENNWOCHENENDE. Sie können sich jetzt erneut qualifizieren.



DIE MEISTERSCHAFT

Der Spielmodus MEISTERSCHAFT ermöglicht es Ihnen, an einer Weltmeisterschaftssaison teilzunehmen. Jedes Rennen besteht aus einem Rennwochenende an dem Sie im Training die Strecke kennenlernen können (um die Feinabstimmung für Ihr Motorrad-Setup zu finden), bevor Sie in der Qualifikation um eine gute Startposition kämpfen. Anschließend fahren Sie das Rennen, um möglichst viele Punkte zu erhalten, die zu Ihrer Gesamtpunktzahl addiert werden. Der Fahrer mit den meisten Punkten am Ende der Saison wird Weltmeister.

Um an einer Meisterschaft teilzunehmen, stellen Sie zuerst den SCHWIERIGKEITSGRAD (im Menü REALISMUS) und die anderen Optionen ein. Klicken Sie dann auf MEISTERSCHAFT unter SPIELEINSTELLUNGEN, SPIELART und gehen Sie dann zum RENNEN.

Anmerkung:

Manche Optionen können im Modus Meisterschaft später nicht mehr geändert werden (z.B. der Schwierigkeitsgrad). Wenn Sie solche Optionen ändern möchten, müssen Sie vorher die Meisterschaft abbrechen (Menü SPIELEINSTELLUNGEN).

Punktesystem

Die Meisterschaftspunkte werden wie folgt verliehen:

Position	Punkte
1.	25
2.	20
3.	16
4.	13
5.	11
6.	10
7.	9
8.	8
9.	7
10.	6
11.	5
12.	4
13.	3
14.	2
15.	1

Sie erhalten keine Punkte außerhalb dieser Ränge oder wenn Sie eine „Stop and Go“-Strafe, die Sie erhalten haben, nicht löschen.










WORKSHOP

Der Chef-Mechaniker des Castrol Honda Superbike Teams, Adrian Gorst, sagt über die RC45:

“Die Castrol Honda RC45 ist die wahrscheinlich am weitesten fortgeschrittene Viertakt-Maschine der Welt. Für Honda bedeutet Rennsport, die Barrieren der Technologie zu durchbrechen – und genau das macht die 750er RC45.

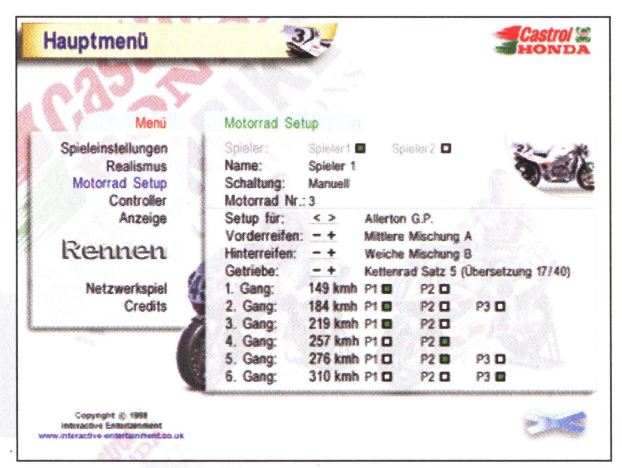
Sie bietet das Neueste in programmierbarer Benzineinspritzung, einen V-vier Motor voller leichtgewichtiger Titaniumteile und ein Chassis mit genug Einstellmöglichkeiten, um sicherzustellen, daß die Maschine auf jeder Rennstrecke der Welt siegen kann.

Das Motorrad ist mit den besten Reifen, die Michelin derzeit produziert, und mit den besten Bremsen des italienischen Herstellers Brembo ausgestattet.

In allen Bereichen haben Sie hier eine Maschine, die Weltmeisterschaftstitel gewinnen kann, und das Paket, das diese 300 km/h schnelle Rakete umfaßt, ist nur auf Sieg ausgerichtet.“

Um in den höheren Schwierigkeitsgraden dieser Simulation mithalten zu können, müssen Sie Ihre RC45 für jede Strecke richtig einstellen. Sie haben die Kontrolle über das Getriebe und die Reifentypen vorne und hinten. Diese Einstellungen sind entscheidend für den Erfolg.

Sie können den Workshop entweder am Anfang vor dem Rennen (MOTORRAD SETUP) oder während des Trainings- oder Qualifikationslaufes aufsuchen. Im Trainingsmodus gelangen Sie jederzeit in den Workshop. Während der Qualifikation können Sie nur in den Workshop, wenn Sie sich mit der Gangstellung “Neutral“ im gekennzeichneten Gebiet in der Boxengasse befinden. Um in den Workshop zu gelangen, klicken Sie im Pausenmenü (Leertaste drücken) auf WORKSHOP oder drücken Sie “W“.



Im Workshop können Sie zwischen zwei Motorrädern wählen (Nr. 2 oder Nr.3). Jedes Motorrad verfügt über eigene Einstellungen, so daß Sie für jeden Spieler im Zweispielermodus eine individuelle Konfiguration festlegen können. Alternativ können Sie im Einzelspielermodus jedes Motorrad unterschiedlich konfigurieren und dann wählen, welches der beiden Motorräder Sie auf einer bestimmten Strecke oder in einem bestimmten Spielmodus fahren möchten. Vielleicht bevorzugen Sie z.B. im Qualifikationslauf eine andere Abstimmung als im Rennen.

Castrol HONDA
WORLD SUPERBIKE TEAM
LICENSED MERCHANDISE

Um das Motorrad auszuwählen, an dem Sie gerade arbeiten wollen, klicken Sie auf die entsprechende Motorrad-Nummer.

Jede Strecke hat ihr eigenes Setup für beide Motorräder gespeichert. Achten Sie also darauf, daß der richtige Streckenname bei der Option SETUP FÜR angegeben wird.

Getriebeübersetzungen

Die Getriebe werden speziell für jeden Kurs angefertigt. Das erste freie Training wird zeigen, ob das Getriebe für die Strecke korrekt eingestellt ist. Wenn nicht, können nachts noch Änderungen für das Samstagstraining vorgenommen werden. Es stehen vielfältige Übersetzungen zur Verfügung, um die bestmögliche Beschleunigung aus allen Kurven zu erreichen.

Die aktuelle Streckenführung schreibt vor, welche Übersetzung für jede Kurve geeignet ist. Die Ingenieure versuchen danach ein Getriebe zusammenzusetzen, das jeder Kurve gerecht wird. Die ideale Übersetzung hält die Drehzahl in den ersten beiden Gängen über 9000 upm und über 10300 upm in den restlichen Gängen. Stellt man das Getriebe für eine Kurve ein, kann es vorkommen, daß es für eine andere Kurve nicht mehr paßt. In diesem Fall wird das Getriebe nur für die wichtigsten Kurven eingestellt, z.B. für einen Streckenabschnitt, der in eine lange Gerade führt. Der Fahrer hat so die Chance, dort die Höchstgeschwindigkeit so schnell wie möglich zu erreichen.

Der Ingenieur hat die Kontrolle über die gesamte Einstellung des Getriebes, indem er die Kettenräder des Getriebes justiert. Das fertige Getriebe hat dann drei Einstellmöglichkeiten für das vordere Kettenrad und sieben für das hintere. Das ergibt insgesamt 21 verschiedene Übersetzungen. Jeder einzelne Gang kann mit der Feinabstimmung auf eine bestimmte Kurve vorbereitet werden.

Getriebe einstellen

Wenn Sie Ihre RC45 in Castrol Honda Superbike World Champions auf ein Rennen vorbereiten, entscheiden Sie zuerst, ob Sie ein Getriebe mit niedriger, mittlerer oder hoher Übersetzung benötigen. Für einen engen kurvigen Kurs wie North Allerton Village benötigen Sie ein Getriebe mit niedriger Übersetzung. Auf einem Hochgeschwindigkeitskurs wie dem indonesischen Straßenkurs sollte Ihre Geschwindigkeit permanent hoch bleiben, so daß Sie ein Getriebe mit hoher Übersetzung benutzen sollten. Um diese allgemeine Übersetzung einzustellen klicken sie auf die Getriebeschaltflächen.

Die Übersetzung wird in Klammern hinter der Nummer des Kettenradsatzes angezeigt. Sie entspricht dem Verhältnis von Zähnen des vorderen Kettenrades zur Anzahl der Zähne des hinteren Kettenrades.

Wenn Sie einen anderen Kettenradsatz für das Getriebe einstellen, sehen Sie, wie sich die Geschwindigkeiten für jeden Gang ändern. Es handelt sich um die maximalen Geschwindigkeiten, die in jedem Gang gefahren werden können. Überprüfen Sie, ob die Geschwindigkeit, die für den 6. Gang angezeigt wird, für die aktuelle Strecke ausreicht.

Gehen Sie nun im Trainingsmodus auf die Strecke und probieren Sie die Einstellungen ein paar Runden. Wenn Ihnen auf der schnellsten Geraden die Drehzahl ausgeht und Sie glauben, daß Sie mit einer höheren Übersetzung schneller sein könnten, wechseln Sie zu einem Getriebe mit höherer Übersetzung. Wenn Sie andererseits Probleme haben, aus langsamen Kurven herauszubeschleunigen und der Drehzahlbereich auf der schnellsten Gerade nicht ausgenutzt wird, wechseln Sie auf ein Getriebe mit niedrigerer Übersetzung. Sie können dies im Spiel machen, indem Sie im Pausenmenü (Leertaste) WORKSHOP (W) wählen.

Wenn Sie mit der allgemeinen Einstellung des Getriebes für den Kurs zufrieden sind, können Sie für jeden Gang noch eine Feinabstimmung für die wichtigsten Kurven vornehmen. Wählen Sie die unterschiedlichen Übersetzungen für die Gänge aus, indem Sie auf die Kästchen daneben klicken. Sie werden sehen, wie sich die Maximalgeschwindigkeiten verändern.

Wenn Sie den Workshop verlassen, wird das Setup automatisch für jede Strecke gespeichert. Auf jeder Strecke, die Sie fahren, werden automatisch die Einstellungen benutzt, die Sie zuletzt vorgenommen haben.

Reifen

Die Gummimischung der Reifen wird so gewählt, daß der Reifen die jeweilige Streckenbelastung aushält. Wenn Sie auf einer Strecke die falschen Reifen aufgezogen haben, kann das bedeuten, daß der Reifen bereits nach drei Runden verschlissen ist und nicht erst nach den 100 km der vollen Renndistanz.

Ein Reifen mit einer weichen Mischung hat den maximalen Grip und ist gut für schnelle, fließende Strecken (wie Allerton G.P.), die den Reifen nicht so stark belasten. Auf engen Strecken mit vielen Richtungs- und Geschwindigkeitsänderungen (wie North Allerton Village) benötigen Sie einen Reifen mit einer harten Mischung, um den höheren Belastungen standzuhalten.

Reifen wählen

Bevor Sie die verschiedenen Mischungen ausprobieren können, müssen Sie im Menü REALISMUS REIFENART WÄHLBAR anschalten. Ist diese Option ausgeschaltet, benutzen Sie automatisch immer die härtesten Reifen.

Wenn Sie die Reifen auswählen, ist es wichtig, daß Sie den weichsten Reifen nehmen, der die Strecke übersteht. Wenn Sie hier einen Fehler machen, können Ihre Reifen schon nach drei Runden total verschlissen sein. Mit den richtigen Reifen sind Sie in der Lage, so schnell wie möglich aus Kurven zu beschleunigen, so hart zu bremsen wie nötig und so schnell wie möglich durch die Kurven zu fahren.

Die Reifenwahl wird auch durch Ihren Fahrstil beeinflußt. Wenn Sie dazu neigen, sanft zu bremsen und zu beschleunigen, können Sie einen weicheren Reifen fahren. Wenn Sie allerdings mit Ihrem Motorrad immer rutschen, verschleißen die Reifen schneller und Sie benötigen härtere Reifen.

Michelin bietet 10 verschiedene Gummimischungen für den Hinterreifen und vier für den Vorderreifen an. Der Hinterreifen hat einer größeren Belastung standzuhalten (da die Kraftübertragung über das Hinterrad geschieht), so daß Sie im allgemeinen eine härtere Mischung für ihn benötigen als für den Vorderreifen.

Um die richtigen Reifen für eine Strecke auszuwählen, sollten Sie zunächst allgemein einschätzen, welche Reifenart Sie wahrscheinlich benötigen. G.P. Strecken haben normalerweise einen geringeren Reifenverschleiß als Straßenkurse und lassen somit weichere Reifen zu. Im allgemeinen gilt: Je langsamer der Kurs, desto härtere Reifen werden benötigt. Wählen Sie im Workshop die Reifenart, indem Sie VORDERREIFEN und HINTERREIFEN entsprechend einstellen. Für das Vorderrad haben Sie vier Möglichkeiten, für das Hinterrad zehn.



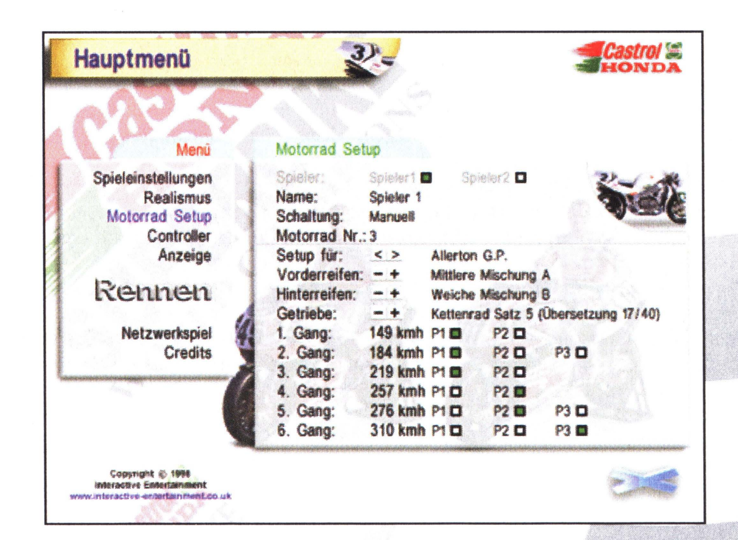
Probieren Sie Ihre erste Reifenwahl zunächst bei vier oder fünf harten Runden auf der Strecke aus. Wenn die Leistung Ihrer RC45 nach fünf Runden noch genauso gut ist, wie am Anfang, wissen Sie, daß die Reifen gut gehalten haben und wahrscheinlich auch die zwanzig oder dreißig Runden des gesamten Rennens durchstehen werden. Sie können nun einen weicheren Reifen ausprobieren und ihn erneut vier oder fünf Runden lang testen.

Haben Sie hingegen zu weiche Reifen gewählt, werden Sie feststellen, daß die Leistung Ihres Motorrades sehr schnell schlechter wird. Nach drei oder vier Runden werden Sie die Kurven langsamer anfahren müssen und können nicht mehr so hart aus ihnen beschleunigen. Wählen Sie in diesem Fall eine härtere Mischung.

Wenn Ihr Vorderrad den Grip verliert, werden Sie bemerken, daß Sie nicht mehr so schnell um die Kurven kommen wie mit frischen Reifen, da das Rad seitwärts wegrutscht. Ein abgenutzter Hinterreifen macht sich bemerkbar, indem das Bremsen schwieriger wird und er beim Beschleunigen durchdreht. Wenn Sie die Option Hinterrad verlieren im Menü REALISMUS eingeschaltet haben, kann es leicht passieren, daß sich das Motorrad auf die Seite legt, sobald Sie mit einem sehr verschlissenen Hinterreifen hart aus einer Kurve heraus beschleunigen.

Sollten Sie die Reifen gefunden haben, von denen Sie glauben, daß sie die volle Renndistanz überstehen, sind Sie bereit. Denken Sie daran, daß Sie im Qualifikationslauf durchaus weichere Reifen nehmen können, daß Sie dann aber gleich eine gute Runde fahren sollten, bevor Ihre Reifen verschlissen sind.

Weitere Informationen über den Workshop und über die technischen Daten der Castrol Honda RC45 finden Sie im Anhang am Ende des Handbuchs.





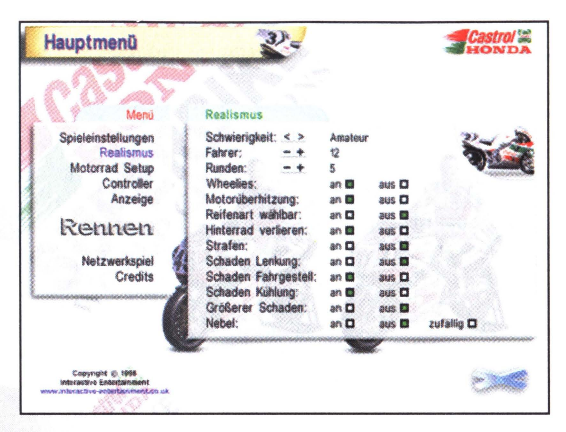







ERWEITERTE OPTIONEN

Haben Sie das Rennen als Neuling gemeistert, können Sie den Realismus erhöhen, indem Sie in einen höheren Schwierigkeitsgrad wechseln. Das alles wird im Menü Realismus am Anfang eingestellt.



Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade von NEULING bis AS. Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, den Sie ausgewählt haben, desto schneller werden Ihre Gegner fahren und desto mehr Simulationsoptionen sind aktiviert. Wie sich die Optionen für Realismus und Schäden ändern, sehen Sie, sobald Sie auf die Kästchen für den Schwierigkeitsgrad klicken. Sie können diese Optionen in jedem Schwierigkeitsgrad außer AS an- und ausschalten. Wenn Sie als AS spielen, sind alle Optionen eingeschaltet.

Sie können festlegen gegen wieviel Fahrer Sie antreten möchten. Das ist sehr nützlich, falls Sie einen langsamen Rechner haben und gegen die Mindestanzahl an Fahrern fahren wollen.

Bei RUNDEN können Sie eine kürzere Renndistanz als die vollen 100 km einstellen. Je länger das Rennen dauert, desto wichtiger ist es, ein gutes Setup für das Motorrad zu finden. Sie haben bei längeren Rennen i.d.R. mehr Chancen für ein Überholmanöver, da Sie die anderen Fahrer über mehrere Runden verfolgen und so ihren Schwachpunkt herausfinden können. Wenn Sie GESAMTES RENNEN wählen, wird die Rundenzahl so festgelegt, daß die Renndistanz ungefähr 100 km beträgt.

Schaden

Als Neuling erleidet Ihr Motorrad bei einem Sturz keinen Schaden. In höheren Schwierigkeitsgraden kann Ihre Maschine auf verschiedene Arten beschädigt werden. Um so wichtiger ist es also, auf der Strecke zu bleiben und Kollisionen mit anderen Fahrern zu vermeiden. Beim AS ist GRÖSSERER SCHADEN aktiviert. Wenn Sie stürzen oder das Motorrad auf die Seite legen, können Sie das Rennen nicht wieder aufnehmen.

Wenn Sie SCHADEN LENKUNG aktiviert haben und mit einer anderen Maschine zusammenstoßen, kann sich die Lenkung verbiegen, so daß das Motorrad nach rechts oder links zieht. In diesem Fall kann der Schaden während des laufenden Rennens nicht repariert werden und Sie müssen mit dieser Einschränkung bis ins Ziel kommen.
Mit aktiviertem SCHADEN FAHRGESTELL wird die Höchstgeschwindigkeit des Motorrads verringert, sobald das Fahrgestell beschädigt wird.
Kollisionen können das Kühlsystem in Mitleidenschaft ziehen, wenn Sie SCHADEN KÜHLUNG eingestellt haben. Der Motor neigt dann zum Überhitzen und Sie sollten langsamer fahren.



Realismus

In den niedrigeren Schwierigkeitsgraden sind die meisten Realismusoptionen deaktiviert, damit Sie das Motorrad leichter kontrollieren können.

Wenn Sie mit Ihrer RC45 Wheelies machen möchten, schalten Sie die entsprechende Option ein. Um einen Wheelie auszuführen, beschleunigen Sie sanft in einem kleinen Gang und geben dann Gas. Das Vorderrad hebt sicherlich sofort ab. Um den Wheelie zu halten, geben Sie weiter Gas ohne zu lenken. Sie werden feststellen, daß es einfacher ist, einen Wheelie zu kontrollieren, wenn man die manuelle Schaltung benutzt.

Ist die Option MOTORÜBERHITZUNG eingeschaltet, riskieren Sie einen Motorschaden, wenn Sie ihn konstant überdrehen oder wenn die Kühlung beschädigt ist. Ein blinkendes Warnlicht weist Sie auf eine überhöhte Motortemperatur hin. Darüber hinaus verliert die Maschine an Leistung. Der Motor wird sich wieder abkühlen, wenn Sie frühzeitig schalten. Um dieses Problem zu vermeiden, sollten Sie immer hochschalten, bevor der Drehzahlbegrenzer eingreift, und Stürze und Kollisionen vermeiden.
Um in den höheren Schwierigkeitsgraden mithalten zu können, müssen Sie für die jeweilige Strecke die richtigen Reifen wählen. Dies können Sie nur tun, wenn die Option REIFENART WÄHLBAR aktiviert ist. Wenn Sie für eine Strecke die falschen Reifen aussuchen, verschleißen sie sehr schnell und die Leistung des Motorrads läßt nach. Für ausführlichere Informationen über die Reifenwahl lesen Sie den Abschnitt WORKSHOP in diesem Handbuch.

Wenn Sie in einer schnellen Kurve bei voller Schräglage zu schnell zu viel Gas geben, ist es sehr leicht möglich, daß das Hinterrad wegrutscht. Wenn Sie in diesem Fall nicht schnell genug vom Gas gehen, fällt das Motorrad auf die Seite. Um dies zu verhindern, schalten Sie die Option HINTERRAD VERLIEREN aus. Denken Sie auch daran, daß Sie aus dem Rennen ausscheiden, wenn das Motorrad umfällt und Sie die Option GRÖSSERER SCHADEN aktiviert haben.

Lenk-Linearität

Wenn Sie glauben, Ihr Joystick sei zu empfindlich eingestellt, versuchen Sie ihn im Spiel über die Lenk-Linearität zu kalibrieren. Das Verhältnis zwischen Eingabe (z.B. Joystick links/rechts) und Effekt (z.B. Bewegung des Vorderrades) wird dadurch beeinflußt.

Normalerweise ist dieses Verhältnis linear. Das Vorderrad folgt exakt den Bewegungen des Joysticks. Wenn Sie einen leichten Joystick haben, kann das zu empfindlich sein. Durch Erhöhung der Lenk-Linearität wird dieses Verhältnis in eine nicht-lineare Kurve umgewandelt.
Je höher der Wert für die Linearität ist, desto weiter müssen Sie den Joystick bewegen, um zu lenken. Das hat den Effekt, daß der Joystick in der Mittelstellung weniger empfindlich reagiert und trotzdem bei vollem Ausschlag den vollen Lenkeinschlag liefert.
Um die Lenk-Linearität einzustellen, drücken Sie im Spiel die Plus-Taste (+) auf dem Ziffernblock (rechte Seite der Tastatur). Das erhöht den Wert. Um ihn zu verringern, drücken Sie die Minus-Taste (-). Der aktuelle Wert wird am unteren Bildschirmrand angezeigt und automatisch gespeichert. 0 ergibt ein lineares Verhältnis, während 100 die minimale Empfindlichkeit darstellt.

Verändern Sie diesen Wert im Übungslauf, und fahren Sie solange, bis Sie mit der Einstellung zufrieden sind. Die Standardeinstellung für die Linearität ist 0.

Anmerkung:

Die + und – Tasten auf der Tastatur und die auf dem Ziffernblock rechts sind nicht die gleichen. Benutzen Sie nur die + und – Tasten auf dem Ziffernblock!










MEHRSPIELERMODUS

ZWEI SPIELER SPLIT-SCREEN-MODUS



Um ein Spiel im Zweispieler-Modus auf einem Rechner zu starten, wählen Sie SPIELER 2 im Menü SPIELEINSTELLUNGEN.

Sie müssen verschiedene Eingabegeräte für jeden Spieler konfigurieren. Gehen Sie hierzu ins Menü CONTROLLER und klicken Sie auf SPIELER 1. Sie können nun die Steuerung für den ersten Spieler einstellen. Klicken Sie dann auf SPIELER 2 und stellen die Steuerung für den zweiten Spieler ein.

Wenn eine Steuerung von beiden Spielern benutzt wird, werden Sie gewarnt. Normalerweise nimmt der erste Spieler einen Joystick, während der zweite mit der Tastatur spielt.

Um die Motorräder abzustimmen, gehen Sie ins Menü MOTORRAD SETUP, und klicken Sie auf SPIELER 1 oder SPIELER 2, bevor Sie die Einstellungen vornehmen.

Im Rennen befindet sich der erste Spieler in der oberen Bildschirmhälfte und der zweite Spieler in der unteren.

Die Tastenbelegung im Mehrspielermodus ist mit dem Einzelspieler-Setup identisch. Der einzige Unterschied besteht darin, daß der erste Spieler die linke Umschalttaste und der zweite Spieler die rechte Umschalttaste drücken muß, während er die gewünschte Taste auswählt. Wenn z.B. der erste Spieler sein Getriebe von automatisch auf manuell umstellen will oder umgekehrt, muß er die linke Umschalttaste gedrückt halten, während er mit F5 das Getriebe umschaltet.

NETZWERKMODUS

Wählen Sie die Option NETZWERKSPIEL im Hauptmenü. Wenn bereits ein Netzwerkspiel vorhanden ist, können Sie ihm beitreten. Andernfalls haben Sie die Möglichkeit, ein Spiel zu leiten (zu hosten).

Der Host hat die Kontrolle über die normalen Spieleinstellungen (wie Renntyp, Schwierigkeit, Strecke, usw.). Jeder Spieler kann sein Motorrad wie immer selbst abstimmen, sollte aber die Strecke im Kopf haben, die der Host ausgewählt hat.

Jeder Spieler kann sich identifizieren, indem er im MOTORRAD SETUP seinen Namen eingibt.

Wenn alle bereit sind, müssen sie auf NETZWERKSPIEL BEITRETEN klicken. Sollte einer der Mitspieler noch nicht fertig sein, wartet Ihr Rechner an dieser Stelle. Sie können nun wie immer ein Rennen gegen eine Mischung aus Computerspielern und menschlichen Gegnern fahren.

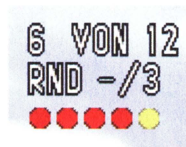
Um das Netzwerkspiel zu verlassen, klicken Sie im NETZWERKMENÜ auf SPIEL VERLASSEN.



ANZEIGE

Die Informationen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, variieren je nach Spielmodus, in welchem Sie sich gerade befinden:

Position, Rundennummer & Startampel



Ihre Position im Rennen wird in der oberen linken Bildschirmecke angezeigt. Hier sind Sie z.B. sechster von zwölf. Sie sehen Ihre Position (hier: 6.) und wieviel Fahrer am Rennen teilnehmen (hier: 12). Während des Qualifikationslaufes wird dort Ihre vorläufige Startposition angezeigt.

Darunter sehen Sie die Gesamtrundenzahl des Rennens und die Nummer der Runde, in der Sie sich gerade befinden. 1/3 bedeutet z.B., daß Sie sich in der ersten von insgesamt drei Rennrunden befinden. Im Qualifikationslauf steht dort die Gesamtanzahl der Runden, die Sie zur Verfügung haben.

Beim Start des Rennens wird darunter die Startampel (eine Reihe von fünf Lichtern) eingeblendet. Wenn alle fünf Lichter rot aufgeleuchtet und wieder erloschen sind, wird das Rennen gestartet.

Rundenzeiten & 10 Sekunden-Strafe

Ihre Rundenzeit wird in der oberen rechten Ecke in folgendem Format angezeigt: Minuten:Sekunden.Hundertstel. Darunter steht Ihre beste Rundenzeit und weiter unten wird Ihre letzte Rundenzeit für ein paar Sekunden am Ende jeder Runde eingeblendet.

Wenn Sie eine 10 Sekunden „Stop and Go"-Strafe erhalten haben, blinkt das Strafsymbol unter den Rundenzeiten.

Geschwindigkeit, UPM & Gang



In der unteren rechten Bildschirmecke werden Ihre Geschwindigkeit, Drehzahl und der aktuelle Gang angezeigt.

Sie können festlegen, was auf dem Bildschirm dargestellt wird, indem Sie mit F8 durch die verschiedenen Möglichkeiten schalten.

Zwischenzeiten

Im Qualifikationslauf erhalten Sie Zwischenzeiten am unteren Bildschirmrand, während Sie Ihre Runden fahren. Angezeigt wird Ihre aktuelle Zeit relativ zu Ihrer Bestzeit und zur Zeit für die Pole Position. Wenn Sie schneller sind, werden diese Zeiten als negative Werte angegeben.

Im Rennen werden die Abstände zu den Fahrern vor und hinter Ihnen am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Sie erfahren dort wieviel Sekunden Sie voraus sind oder zurück liegen.

Im Übungslauf werden die Zwischenzeiten mit Ihrer besten und Ihrer letzten Runde verglichen. So können Sie feststellen, ob Sie sich verbessern.







ANDERE OPTIONEN

Folgende Fahrhilfen stehen Ihnen in der Simulation zur Verfügung. Um die Hilfen an- und auszuschalten drücken Sie die entsprechende Taste in der oberen Reihe Ihrer Tastatur. Eine Mitteilung erscheint dann am unteren Bildschirmrand, die Ihnen mitteilt, ob die Option nun ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn eine Hilfe aktiv ist, erscheint Ihr Symbol am rechten Bildschirmrand.

Automatisches Bremsen



F4
Sie werden vor Kurven automatisch abgebremst. Dies ist besonders beim Kennenlernen der Strecken sehr nützlich.

Ideallinie



F2
Die vorgegebene Ideallinie der Strecke wird eingeblendet. Sie markiert den jeweils schnellsten Weg durch die Kurven. Sie sollten so oft wie möglich auf dieser Linie bleiben, um die besten Rundenzeiten zu erzielen.

Bildschirmtips

F1
Die Bildschirmtips informieren Sie über den Verlauf der Strecke und warnen Sie, wenn Sie eine Kurve zu schnell anfahren. Ein Pfeil nach links oder rechts wird eingeblendet, wenn Sie sich einer Kurve nähern und die Mitteilungen LANGSAM und BREMSEN werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.













DIE MENÜOPTIONEN

SPIELEINSTELLUNGEN

Wählen Sie Spieltyp, Strecke, Spieleranzahl und Renndistanz.

• SPIELER: EIN ☐ ZWEI (SPLIT SCREEN) ☐

Klicken Sie auf EIN für ein Einspielerspiel und auf ZWEI für ein Zweispieler Split-Screen-Spiel.

• SPIELTYP: ☐ TRAINER ☐ TRAINING ☐ WOCHENENDE ☐ MEISTERSCHAFT

Wählen Sie einen Renntyp aus. Im Modus MEISTERSCHSCHAFT starten Sie eine komplette Rennsaison. An einem RENNWOCHENENDE fahren Sie auf einer einzelnen Strecke. TRAINING erlaubt Ihnen auf irgendeinem Kurs (ohne Gegner) zu trainieren und Ihr Motorrad abzustimmen. Im TRAINER-Modus können Sie zusammen mit einem erfahrenen Fahrer jeden Kurs üben.

• MEISTERSCHAFT ABBRECHEN

Klicken Sie hier, wenn Sie sich mitten in einer Meisterschaftssaison befinden und diese abbrechen wollen, um am Jahresanfang wieder neu zu starten. Diese Option ist nur im Meisterschaftsmodus verfügbar.

• STRECKENAUSWAHL ←→ VILLAGE

Wählen Sie die Strecke für den Übungslauf, den Trainingslauf oder für das Rennwochenende. Im Meisterschaftsmodus starten Sie immer mit der ersten Strecke der Saison.

• RUNDEN - + 3

Legen Sie die Länge des Rennens in Runden fest. Ein komplettes Superbike Rennen ist 100 km lang, aber Sie können natürlich auch kürzere Distanzen fahren. ANMERKUNG: Diese Einstellung kann auch im Menü REALISMUS vorgenommen werden.

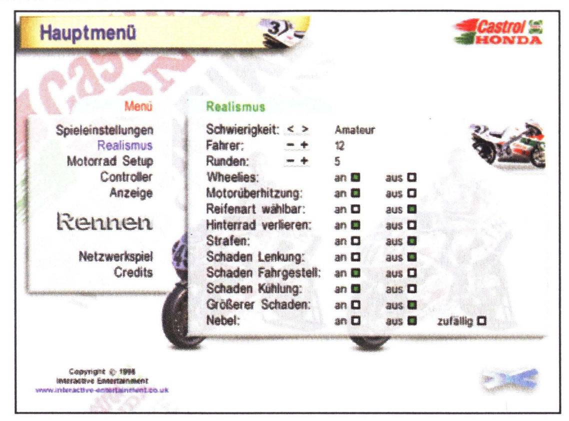
Im unteren Fenster werden Informationen über die gewählte Strecke angezeigt. Unter anderem finden Sie hier die Länge der Strecke und den Rundenrekord. Wenn Sie einen neuen Rundenrekord aufstellen, wird er dort eingetragen.





REALISMUS

Dieser Bildschirm gibt Ihnen die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad, mögliche Schäden und den Realismus der Simulation einzustellen.



• SCHWIERIGKEIT  AMATEUR

Es handelt sich hier um die voreingestellten Werte für die Geschwindigkeit der gegnerischen Fahrer, den Realismus und die möglichen Schäden im Spiel. Der Spieler hat die Möglichkeit, in diesem Bildschirm einige dieser Optionen zu verändern (wie z. B. die Anzahl der Fahrer). Alle Einstellungen werden auf die Standardwerte zurückgesetzt, sobald ein neuer Schwierigkeitsgrad gewählt wird.

Am Anfang sollten Sie die Einstellung NEULING wählen. Die Gegner sind nicht so schnell und das Motorrad läßt sich einfacher kontrollieren. Bei der Einstellung AS liegen die Geschwindigkeiten der Gegner auf Weltmeisterschaftsniveau; alle anderen Optionen der Simulation sind eingeschaltet.

• FAHRER - + 6

Hier steht die Gesamtanzahl der Fahrer im Rennen. Wenn Sie einen langsameren Rechner haben oder ein Anfänger sind, wählen Sie eine niedrigere Anzahl.

• RUNDEN - + 3

Legen Sie die Länge des Rennens in Runden fest. Ein komplettes Superbike Rennen ist 100 km lang, aber Sie können auch kürzere Rennen fahren.

Der Rest der Kästchen kontrolliert die möglichen Schäden, den Realismus und die Simulationsumgebung.

☐ WHEELIES	Wenn diese Option angeschaltet ist, können Sie Wheelies machen.
☐ MOTORÜBERHITZUNG	Wenn diese Option angeschaltet ist, kann der Motor überhitzt werden.
☐ REIFENART WÄHLBAR	Mit Reifenart wählbar aktiviert, können Sie verschiedene Gummimischungen für die Reifen auswählen (im Menü MOTORRAD SETUP). Sie haben automatisch die härtesten Reifen, wenn diese Option ausgeschaltet ist.
☐ HINTERRAD VERLIEREN	Bei extremer Schräglage rutscht das Hinterrad weg, falls zuviel Gas gegeben wird. Um das zu vermeiden, schalten Sie diese Option aus.
☐ STRAFEN	Ist diese Option aktiviert, können Sie Strafen für Frühstart oder Geschwindigkeitsübertretung in der Boxengasse bekommen.
☐ SCHADEN LENKUNG	Bei einer Kollision kann die Lenkung beschädigt werden, so daß das Motorrad nach links oder rechts zieht.
☐ SCHADEN FAHRGESTELL	Bei einer Kollision kann das Fahrgestell beschädigt werden, was die Höchstgeschwindigkeit des Motorrads verringert.
☐ SCHADEN KÜHLUNG	Kollisionen können das Kühlsystem des Motors beschädigen. Der Motor neigt dann dazu zu überhitzen.
☐ GRÖSSERER SCHADEN	Nach einem ernsthaften Unfall besteht die Möglichkeit, daß das Motorrad nicht mehr fahrbereit ist. Das Rennen ist dann für Sie zu Ende.

ANZEIGE

In diesem Menü kann die Bildschirmauflösung eingestellt werden. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie einen langsamen oder einen schnellen Rechner besitzen und Sie die Geschwindigkeit des Spiels erhöhen oder die Bildqualität verbessern möchten.

AUFLÖSUNG — 640x480
Wählen Sie die gewünschte Bildschirmauflösung. Sie sind nur in der Lage Bildschirmmodi auszuwählen, die Ihre Grafikkarte darstellen kann.

FARBEN — HiColour
Wählen Sie die Anzahl der Farben, mit der die Simulation dargestellt wird.

HARDWAREBESCHLEUNIGUNG — an/aus
Wenn Ihr Computer mit einer Grafikbeschleunigerkarte ausgerüstet ist, können Sie sie mit dieser Option an- oder ausschalten.

DETAILSTUFE — NIEDRIG/MITTEL/HOCH
Auf langsameren Rechnern können Sie die Bildrate erhöhen, indem Sie die Detailstufe heruntersetzen. Je niedriger Sie die Detailstufe einstellen, um so schneller wird das Spiel dargestellt und um so eckiger werden die Motorradmodelle sein. Wenn Sie über einen schnellen Rechner verfügen, möchten Sie vielleicht die Detailstufe auf HOCH stellen, um die beste Bildqualität zu erhalten.

ZU RENDERNDE MOTORRÄDER — 12
Dies ist die maximale Anzahl an Motorrädern, die zu einem Zeitpunkt gerendert wird. Wenn Sie einen langsamen Rechner haben, können Sie diese Zahl heruntersetzen, um das Spiel zu beschleunigen.

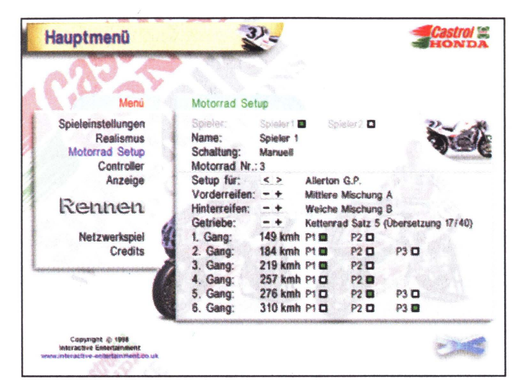






MOTORRAD SETUP

Hier kann der Spieler auswählen, welche der beiden Castrol Honda RC45 er fahren möchte und das Handling der Maschine beeinflussen.



• SPIELER SPIELER 1 SPIELER 2

Wählen Sie, ob Sie das Motorrad des ersten oder des zweiten Spielers abstimmen möchten. Spieler 2 ist nur im Split-Screen-Modus verfügbar.

• NAME SPIELER 1

Klicken Sie auf SPIELER 1, um den Namen im Spiel zu editieren. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabetaste.

• SCHALTUNG MANUELL

Wählen Sie automatische oder manuelle Schaltung, indem Sie auf SCHALTUNG klicken.

• MOTORRAD NR. 2

Wählen Sie, welche der beiden Castrol Honda RC45 Sie im Rennen fahren möchten. Jedes Motorrad hat sein eigenes individuelles Setup. Im Zweispielermodus tauscht diese Option die Motorräder zwischen den beiden Spielern aus.

• SETUP FÜR  VILLAGE

Wählen Sie die Strecke, für die Sie die Einstellungen machen möchten. Wählen Sie ALLE, um ein Setup für jede Strecke zu haben. Die meisten Strecken verlangen jedoch nach einem individuellen Setup. Sobald Sie ein Setup für einen bestimmten Kurs festgelegt haben, wird es bei künftigen Rennen immer für diesen Kurs benutzt.









- VORDERREIFEN - + HARTE MISCHUNG B
- HINTERREIFEN - + HARTE MISCHUNG D

Wählen Sie eine Gummimischung für die Vorder- und Hinterreifen. Es gibt vier verschiedene Mischungen für den Vorderreifen und zehn für den Hinterreifen. Je weicher ein Reifen ist, desto besser ist sein Grip, aber desto größer ist auch der Verschleiß. Eine enge, kurvige Strecke verlangt nach einem härteren Reifentyp als eine schnelle, gerade Strecke. Ziel ist es, den weichst möglichen Reifen auszuwählen, der über die gesamte Renndistanz durchhält. Verwenden Sie einen zu weichen Reifen, kann er schon nach drei Runden total verschlissen sein. Der weichste Reifen ist Weich A, der härteste ist Hart D.

- GETRIEBE -+ KETTENSATZ 11 (ÜBERSETZUNG 16/40)

Wählen Sie einen Kettensatz für das Getriebe aus. Eine niedrige Übersetzung ergibt die beste Beschleunigung und die niedrigste Höchstgeschwindigkeit und umgekehrt. Es gibt 21 Kombinationen von vorderen und hinteren Kettenrädern. Die Anzahl der Zähne der Kettenräder wird hinter der Nummer des Kettenradsatzes in Klammern angezeigt. 16/40 zeigt Ihnen z.B., daß Sie 16 Zähne auf dem vorderen und 40 auf dem hinteren Kettenrad haben.

- 1.GANG (-6) 99 KM/H P1 ☐ P2 ☐

Wählen Sie die primäre oder eine alternative Übersetzung für jeden Gang. Die maximale Geschwindigkeit in dem Gang bei 14250 UPM wird ebenfalls angezeigt. Einige Gänge haben zwei Alternativen (insgesamt drei Übersetzungsmöglichkeiten), andere haben nur eine. Sie werden bemerken, wie sich die Geschwindigkeiten verändern, wenn Sie die Übersetzung des GETRIEBES modifizieren oder die Alternativen durchgehen.











CONTROLLER

Sie können hier Ihr Eingabegerät nach Ihren Wünschen konfigurieren. Joysticks, Lenkräder, Mäuse und Tastatur werden unterstützt. Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, müssen Sie ihn zuvor in der Windows Systemsteuerung kalibrieren. Es gibt verschiedene Einstellungen für Spieler 1 und Spieler 2.

- SPIELER SPIELER 1 □ SPIELER 2 □

Wählen Sie, für welchen Spieler Sie die Steuerung konfigurieren möchten. Spieler 2 ist nur im Split-Screen-Modus verfügbar.

- VORGEGEBENER CONTROLLER ←→ LENKRAD

Dies ist die Steuerungseinstellung für den jeweiligen Spieler. Klicken Sie auf die Schaltflächen, um durch die einzelnen Optionen zu schalten (TASTATUR, JOYSTICK, LENKRAD, usw.). Wenn Sie die verschiedenen Möglichkeiten durchschalten, verändert sich auch die Steuerung der verschiedenen Funktionen.

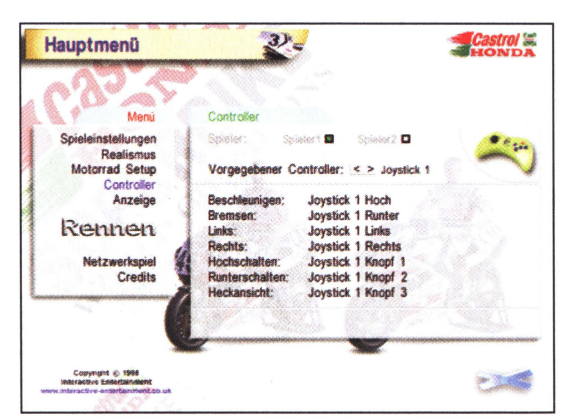
Um die Steuerung anzupassen, klicken Sie auf die entsprechende Funktion (z.B. Joystick 1 hoch). Sie können nun die neue Steuerung eintragen, indem Sie einfach das Eingabegerät bewegen oder klicken. Um z.B. Joystick nach hinten zum Bremsen einzutragen, klicken Sie auf BREMSEN und ziehen dann den Joystick zurück. Drücken Sie ESC, um die Eingabe zu verlassen.

Die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten können bis auf wenige Einschränkungen auch gemischt werden (z.B. A für LINKS, S für RECHTS, Joystick nach vorne für BESCHLEUNIGEN). Sie können die Tastatur (A-Z), einen Joystick (vorne/hinten/rechts/links und die Feuerknöpfe) oder die Maus (Bewegung und Tasten) benutzen.

Die vorgenommenen Einstellungen werden automatisch auf der Festplatte gespeichert. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben und die Standardsteuerung wiederherstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche VORGEGEBENER CONTROLLER.

HECKANSICHT ist die Sicht über Ihre Schulter, auf die Sie umschalten können, um festzustellen, ob jemand hinter Ihnen fährt.

Falls ein Eingabegerät für mehr als eine Funktion gewählt wurde (z.B. Joystick 1 Knopf 3 für HOCHSCHALTEN und HECKANSICHT), erhalten Sie die Meldung "CONTROLLER KONFLIKT" am unteren Bildschirmrand. Ihnen wird auch mitgeteilt, um welches Gerät es sich handelt. Denken Sie auch daran, daß ein Konflikt mit der Steuerung des anderen Spielers im Zweispielermodus auftreten kann.











Gasabhängige Schaltung

Wenn Sie denselben Knopf für Hoch- und Runterschalten benutzen möchten (wenn Sie z.B. nur einen Feuerknopf an Ihrem Joystick haben), wählen Sie einen Knopf für beide Funktionen. Wenn Sie den Knopf drücken, wird das Getriebe hochschalten, sobald Sie Gas geben und runterschalten, wenn Sie bremsen.

RENNEN

Klicken Sie hier, wenn Sie bereit für das Rennen sind. Die zur Verfügung stehenden Optionen richten sich nach dem Spieltyp, den Sie in SPIELEINSTELLUNGEN gewählt haben.

Wenn Sie TRAINER oder TRAINING gewählt haben, ist nur die Option TRAINING verfügbar.

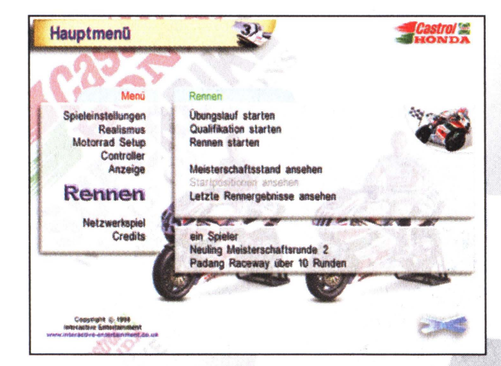
Sollten Sie im Modus MEISTERSCHAFT oder RENNWOCHENENDE spielen, haben Sie folgende Auswahl:

- TRAINING
- QUALIFIKATION
- RENNEN

Im TRAINING können Sie die aktuelle Strecke kennenlernen und auf ihr üben.
In der QUALIFIKATION stehen Ihnen sechs Runden zur Verfügung, um eine möglichst gute Startposition zu erlangen.
RENNEN bringt Sie direkt zum Rennen. Wenn Sie sich nicht qualifiziert haben, starten Sie vom Ende der Startaufstellung.

• MEISTERSCHAFTSSTAND ANSEHEN	Hier wird die aktuelle Weltmeisterschaftstabelle angezeigt.
• STARTPOSITIONEN ANSEHEN	Nachdem Sie sich qualifiziert haben, sehen Sie hier die Startaufstellung und die Qualifikationszeiten der Fahrer.
• LETZTE RENNERGEBNISSE ANSEHEN	Die Ergebnisse und die Punktevergabe des letzten Rennens werden hier angezeigt.

Im unteren Kasten werden noch einmal Spieltyp, Rundenzahl, Schwierigkeitsgrad und Strecke für das nächste Rennen angegeben.











Anhang A

RC45 TECHNISCHE DATEN

Marke:	Honda
Modell:	RC45
Team:	Castrol Honda World Superbike Team, Louth, Lincolnshire.

Leistung

Höchstgeschwindigkeit:	301 km/h
Beschleunigung:	0-100 km/h 3.1 Sekunden
	0-160 km/h 4.9 Sekunden
Bremsen:	100-0 km/h 1.9 Sekunden
	160-0 km/h 3.3 Sekunden

Motor

Typ:	Flüssigkeitsgekühlter 4 Zylinder 16 Ventile DOHC 90∞ V-4
Hubraum:	749,2 ccm
Bohrung x Hub:	72 x 46 mm
Maximale Leistung:	160 PS bei 14000 upm
Maximales Drehmoment:	81 Nm
Kompression:	12,5:1

Getriebe

Gänge:	6

Chassis

Leergewicht:	162 kg
Radstand:	1415 mm
Bremsen vorne:	Zwei Brembo 320mm Scheibenbremsen
Bremsen hinten:	Eine Brembo 190mm Scheibenbremse
Tankinhalt:	22 Liter

Räder und Reifen

Vorderrad/Reifen:	120/60x17 Zoll, Michelin 3.5x17 Zoll, 2,1 bar
Hinterrad/Reifen:	18/67x17 Zoll, Michelin 6x17 Zoll, 1,9 bar











Anhang B — TASTATURBELEGUNG

TASTE	AKTION
Leertaste	Pause
F1	Bildschirmtips an/aus
F2	Ideallinie an/aus
F3	Lenkunterstützung an/aus
F4	Automatisches Bremsen an/aus
F5	Umschaltung automatische oder manuelle Schaltung
F6	
F7	
F8	Anzeige an/aus
F9	Detailstufe verringern
F10	Detailstufe erhöhen
F11	Motorrad wechseln –
F12	Motorrad wechseln +
Ziffernblock 0/Einfg	schaltet durch die verschiedenen Kameraansichten
Ziffernblock 2/Pfeil	schaltet durch die verschiedenen Fahransichten
Ziffernblock Plus (+)	Lenk-Linearität erhöhen
Ziffernblock Minus (-)	Lenk-Linearität verringern

Anmerkung:
Im Zweispieler Split-Screen-Modus muß Spieler 1 die linke und Spieler 2 die rechte Umschalttaste gedrückt halten und dann eine der oben beschriebenen Tasten wählen.

TASTEN IM PAUSENMODUS	AKTION
ESC	Beenden
W	Workshop
R	Wiederholung
Leertaste	Weiterspielen









Anhang C — STANDARDSTEUERUNG

AKTION	JOYSTICK	TASTATUR	MAUS
Beschleunigen	Joystick nach vorne	A	Linke Maustaste
Bremsen	Joystick nach hinten	Y	Rechte Maustaste
Lenken	Joystick nach links/rechts	, .	nach links/rechts bewegen
Hochschalten	Feuerknopf 1	P	P
Runterschalten	Feuerknopf 2	L	L
Heckansicht	Feuerknopf 3	M	M

Anhang D — DIE STRECKEN

ENGLAND

Allerton G.P.
North Allerton Village

GRIECHENLAND

Porto Korinthos
Palamos G.P.

USA

Canuga Town
Canuga Speedway

INDONESIEN

Sukuh Island
Padang Raceway

MOTEGI

Short Circuit
Long Circuit



ENGLAND

Allerton G.P.

Länge: 3,92 km
Rundenrekord:1:15.16



Neben North Allerton liegt die Allerton G.P. Strecke. Sie ist einmalig in ihrer Art, da sie einen extra gebauten Streckenabschnitt und die sie umgebenden Straßen miteinander kombiniert. Durch die schnellen, abwechslungsreichen Kurven finden die Fahrer schnell einen guten Rhythmus. Die Strecke ist daher bei den Fahrern sehr beliebt, auch wenn sie hier stärker auf die Randsteine achten müssen als anderswo. Wie auch in North Allerton ist hier die Höchstgeschwindigkeit nicht von großer Bedeutung, da sie bei nur etwa 270 km/h liegt. Die letzte Kurve des Kurses bereitet den Fahrern die meisten Probleme, da der Radius abnimmt. Viele Fahrer verlieren wertvolle Sekunden, wenn sie aus der Kurve herausgetragen werden und über den Schmutz wieder zurück zur Strecke müssen.

Eine Runde auf dem Allerton G.P.

Die erste Kurve ist eine 180° Linkskurve, wechseln Sie daher schnell auf die rechte Seite der Strecke. Beschleunigen Sie aus dieser Kurve im 2. Gang.

Sobald Sie unter der Brücke durchgefahren sind, wechseln Sie in den 3. Gang, bevor Sie zurück in den 2. Gang schalten - bleiben Sie dabei auf der Ideallinie. Beschleunigen Sie nicht zu früh, da sonst das Hinterrad wegrutscht. Wenn sich das Motorrad wieder aufgerichtet hat, beschleunigen Sie hart durch Kurve 3 zur Brücke.

Sie sollten am Ende des 6. Gangs sein, wenn Sie aus der schnellen Rechtskurve (Kurve 4) kommen. Fangen Sie unter dem Snap-On Schild an zu bremsen, um sich auf die Linkskurve (Kurve 5) vorzubereiten, die Sie im 2. Gang durchfahren. Beschleunigen Sie kurz, bevor Sie in die S-Kurve kommen. Versuchen Sie nicht die Kurven zu schneiden, da Sie sonst durch den Dreck auf der Strecke in die Barrieren fahren.

Beschleunigen Sie wieder durch die Gänge vor der 7. Kurve. Fahren Sie im 3. Gang hinein und im 2. heraus, während Sie für Kurve 8 bremsen. Lassen Sie sich nicht zu weit heraustragen, da die Wand näher ist, als es scheint. Zurück aufs Gas für Kurve 9, die Sie im 4. Gang mit 210 km/h nehmen können.

Gehen Sie vom Gas, schalten Sie in den 3. Gang runter und vermeiden Sie die Randsteine am Ausgang der 10. Kurve. Kurve 11 hält für die Fahrer einen Adrenalinstoß bereit, da sie nicht eingesehen werden kann. Denken Sie nur daran, früh genug einzulenken. Geben Sie Gas für die schnelle Rechtsschleife, und bereiten Sie sich auf eine langsame Kurve 12 im 1. Gang vor. Hier ergibt sich oft eine gute Gelegenheit zum Überholen, die nicht übersehen werden sollte.

In der letzten Kurve (Kurve 13) bleiben Sie dicht an den Randsteinen, um hart auf die Zielgerade zu beschleunigen.







North Allerton Village

Länge: 3 km
Rundenrekord: 1:12.75

Zwischen den schmalen Landstraßen Suffolks liegt North Allerton. Das Streckendesign hat sich in den letzten zehn Jahren nicht geändert. Da die engen Kurven der umliegenden Landstraßen mitbenutzt werden, gehört dieser Kurs zu den größten Herausforderungen der Rennsaison. Durch die vielen Kurven, die im 1. Gang durchfahren werden, und die schmalen Passagen, ist die Höchstgeschwindigkeit hier nicht so wichtig. Von größerer Bedeutung ist die richtige Einstellung des Getriebes, um die maximale Beschleunigung aus den Kurven und auf den kurzen Geraden zu erreichen. Hier ist es noch wichtiger als in Allerton G.P., den Kontakt mit den Randsteinen zu vermeiden.



Eine Runde in North Allerton Village

Nachdem Sie die Ziellinie überquert haben, gehen Sie mit 260 km/h in die Rechtskurve an der Turmuhr. Gehen Sie vom Gas und wechseln Sie in den 5. Gang, sobald Sie die Telefonzelle passieren. Ihnen bleibt nicht viel Zeit zum Beschleunigen, bevor Sie auf die erste der vielen 90° Kurven zufahren.

Fangen Sie an zu bremsen, wenn das Schild (auf der rechten Seite) aus Ihrem Blickfeld verschwindet. Wechseln Sie in den 1. Gang und mähen Sie den Rasen auf der Innenseite der Kurve. Sie können es sich hier leisten, sich weit aus der Kurve heraustragen zu lassen, wenn Sie auf die Rückseite der Kirche zufahren. Bremsen Sie und schalten Sie in den 1. Gang, sobald Sie an der Kirche vorbeifahren. Beschleunigen Sie nicht zu stark, da Ihnen rechts nicht viel Platz bleibt.

Die nächste Kurve führt in eine enge S-Kurve. Wenn Sie die Ideallinie richtig treffen, können Sie die Geschwindigkeit durch die gesamte Kombination halten. Im allgemeinen sollten Sie anfangen zu bremsen, wenn der dort stehende Stein aus Ihrer Sicht verschwindet. Denken Sie nur daran früh genug einzulenken. Beschleunigen Sie nach der S-Kurve auf die Brücke zu. Wenn Sie vor der Brücke kurz vom Gas gehen, bleibt das Motorrad dicht am Boden und Sie vermeiden es, unkontrolliert durch die Luft zu fliegen.

Die Kurve nach der Brücke hat einen abnehmenden Radius. Fahren Sie also im 3. Gang hinein und im 2. heraus. Geben Sie Gas durch die schnelle Rechtskurve, und bremsen Sie dann hart für die nächste langsame Kurve, die Sie im 1. Gang durchfahren. Sie können aus dieser Kurve heraus hart beschleunigen und sich weit heraustragen lassen. Ihnen bleibt wieder nicht viel Zeit durch die Gänge zu schalten, bevor Sie wieder langsamer werden müssen. Warten Sie, bis die letzte Scheune aus Ihrer Sicht verschwindet, bevor Sie anfangen zu bremsen. Legen Sie sich im 1. Gang tief in die Innenseite der Kurve.

Wenn Sie die Kurve exakt verlassen, sollten Sie in der Lage sein, vor der letzten Kurve bis in den 4. Gang zu kommen. Dies ist wieder eine Rechtskurve für den 1. Gang. Lassen Sie sich nicht täuschen: die Straße ist viel schmaler als sie aussieht. Viele Fahrer fahren hier geradeaus, da Sie sich verbremsen. Nach einem kleinen Linksschwenk haben Sie Ihre erste Runde beendet.



GRIECHENLAND

Porto Korinthos

Länge: 5 km
Rundenrekord: 1:30.22



Zwischen den Klippen der Mittelmeerinsel liegt Porto Korinthos. Einmal im Jahr beherbergt dieser Straßenkurs die Superbike-Teams.
Auf dem Weg durch die Klippen und mehrere Tunnel führt der Kurs um mehr als 100 Meter hinab in die ummauerte Stadt Porto Korinthos.
Dies ist eine sehr schnelle und schwierige Strecke. Durch die Trockenheit im Sommer bläst der Wind Staub auf die Strecke.

Eine Runde in Porto Korinthos

Die erste Kurve nach der Zielgeraden ist ein 180° Kurve für den 2. Gang. Da die Strecke hier breit ist, ist die Ideallinie nicht so kritisch. Sie haben viel Platz nach links, wenn Sie aus der Kurve herauskommen. Sie fahren in Richtung des ersten der vielen Tunnels. Beschleunigen Sie so hart Sie können.

Die Kurve am Ende des Tunnels ist eine Haarnadelkurve nach links, die im 1. Gang genommen wird. Den richtigen Anbremspunkt im Tunnel zu finden, erfordert sehr viel Übung. Überflüssig zu erwähnen, daß Sie nicht zu spät bremsen sollten. Beschleunigen Sie nach der Haarnadelkurve hart auf eine schnelle Rechtsschleife zu.

Wenn Sie auf die Spitze der Erhebung zufahren, bleiben Sie links. Wenn Sie die Ideallinie am Ende dieses Abschnitts erwischen, können Sie den Gashahn voll öffnen, während Sie durch die lange Rechtskurve fahren. Wenn nicht, gehen Sie etwas vom Gas.

Sobald Sie sich der Schikane nähern, benutzen Sie die Geschwindigkeitsschilder auf der rechten Seite als Bremsmarkierung. Glauben Sie nicht, daß Sie gerade durch die Schikane fahren können, da die Kurve auf der anderen Seite der Erhebung eine enge Rechtskurve für den 1. Gang ist. Beschleunigen Sie nach dieser Kurve schnell vor der nächsten Rechtskurve für den 1. Gang. Sie sollten in der Lage sein, schnell wieder Gas zu geben, da Sie sich aus dieser Kurve weit heraustragen lassen können.

Jetzt kommt eine Haarnadelkurve nach links. Sie sollten bremsen, sobald Sie die Erhebung überqueren und das Kloster vollständig sehen können. Lenken Sie früh ein und bleiben Sie dicht an der Innenkurve. Gehen Sie zurück aufs Gas. Sie sollten zwischen Marktplatz und dem nächsten Tunnel Ihre Höchstgeschwindigkeit erreichen. Fangen Sie an zu bremsen, wenn Sie in den Tunnel fahren. Die Rechtskurve im Tunnel ist täuschend eng (1. Gang). Sie sollten vor dem nächsten Tunnel mit einer schnellen Linkskurve in den 2. Gang kommen.

Richten Sie das Motorrad auf und schalten Sie in den 3. Gang. Beschleunigen Sie nicht, sondern halten Sie Ihre Geschwindigkeit, da die Strecke unter der Brücke enger wird. Nachdem Sie die Brücke passiert haben, können Sie bis zur Ziellinie Vollgas geben. Machen Sie sich bereit hart für die erste Kurve zu bremsen, nachdem Sie die Ziellinie passiert haben.







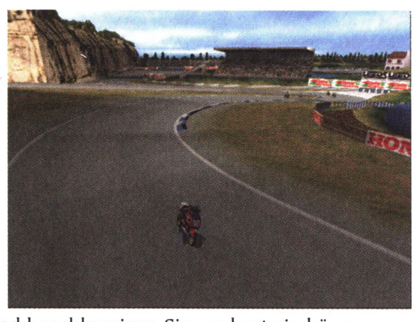
Palamos G.P.

Länge: 4,35 km
Rundenrekord: 1:19.04

Weiter unten an der Küste befindet sich die griechische G.P. Strecke in Palamos.

Der Belag neigt dazu schlüpfrig zu sein, da die Strecke außerhalb der Saison nur selten benutzt wird.

Die Teams stehen vor der schweren Entscheidung, ob sie das Motorrad auf Höchstgeschwindigkeit oder auf eine gute Beschleunigung aus der 1. und 2. Kurve heraus abstimmen sollen.



Eine Runde auf dem Palamos G.P.

Sobald Sie die Ziellinie hinter sich lassen, ducken Sie sich und beschleunigen Sie, so hart sie können. Kurve 1 ist eine schnelle Linkskurve und kann im höchsten Gang genommen werden, wenn Sie die Ideallinie erwischen. Sie können die Randsteine am Kurvenausgang benutzen, können es sich aber nicht leisten, sich weit heraustragen zu lassen. Bleiben Sie am Gas für die zweite Kurve, eine schnelle Linkskurve.

Fangen Sie unter dem Schild an, für die Haarnadelkurve nach links zu bremsen (2. Gang). Es gibt keine großen Probleme mit der Kurve, bremsen Sie nur früh genug. Beschleunigen Sie bis in den 3. Gang, bevor Sie wieder auf der Bremse sind, um die Haarnadelkurve nach rechts im 1. Gang zu durchfahren.

Bleiben Sie nahe an der Innenseite der Kurve, so daß Sie die gesamte Breite der Straße ausnützen können, sobald Sie aus der Kurve herauskommen. Beschleunigen Sie hart nach der schnellen Rechtsschleife und bleiben Sie links auf der Strecke. Fangen Sie an zu bremsen, sobald Sie das Schild passieren.

Kurve 6 ist eine Rechtskurve mit einer langsamen Kurveneinfahrt (1. Gang). Nach dem Scheitelpunkt öffnet sich die Kurve und Sie können den Berg herunter auf die 7. Kurve zurasen.

Fangen Sie an, für die Linkskurve zu bremsen, sobald die Gebäude rechts verschwinden. Schalten Sie runter in den 2. Gang und folgen Sie der Kurve. Beschleunigen Sie kurz (ohne zu schalten) vor der nächsten Linkskurve. Fahren Sie nach dem Kurvenausgang an die linke Seite der Strecke.

Kurve 9 ist eine enge S-Kurve (1. Gang). Wenn Sie aus der Linkskurve des S herauskommen, lassen Sie sich nicht dazu verleiten, zu früh Gas zu geben, da die Straße hier ein wenig enger wird. Sobald sich Ihre Maschine wieder aufgerichtet hat, beschleunigen Sie schnell bis in den 3. Gang.

Bremsen Sie und bleiben Sie links, wenn Sie in den Tunnel einfahren. Sobald Sie den Scheitelpunkt sehen, fahren Sie quer über die Strecke und schalten runter in den 2. Gang. Achten Sie wiederum darauf, nicht zu früh zu beschleunigen, da am Ausgang der Kurve nicht sehr viel Platz ist.

Kurve 12 ist eine sehr schnelle Linkskurve. Benutzen Sie am Ende den rechten Randstein, wenn Sie weit herausgetragen werden und beschleunigen Sie bis zur Ziellinie.



USA

Canuga Speedway

Länge: 4,25 km
Rundenrekord: 1:27.09



Einige Kilometer von der Herausforderung des Straßenkurses entfernt liegt Canuga Speedway.

Auf den ersten Blick erscheint die Strecke eng und sehr schwierig. Aber nach mehreren Übungsrunden gelangen Sie sicherlich in einen guten Rhythmus.

Fahren Sie dennoch nicht zu sorglos, da die kleinste Konzentrationsschwäche Sie ins nächste Kiesbett führt und Sie aus dem Wettkampf ausscheiden.

Eine Runde auf dem Canuga Speedway

Bleiben Sie nach der Ziellinie auf der rechten Seite der Strecke. Ihr Anbremspunkt ist das zweite Warnschild. Schalten Sie in den 2. Gang und bleiben Sie dicht am linken Randstein. Gehen Sie tief in die Kurve und zielen Sie auf den Randstein am rechten Streckenrand. Wenn Sie tief in die Kurve gehen, erhalten Sie eine geradere Linie für Kurve 2.

Wechseln Sie vom 4. bis in den 1. Gang, während Sie sich Kurve 2 nähern. Nehmen Sie den Farbwechsel des Belags als Anhaltspunkt. Der Eingang zu Kurve 2 ist langsam (100 km/h). Beschleunigen Sie nach dem Scheitelpunkt, so daß Sie die Kurve mit 135 km/h verlassen. Wenn Sie die S-Kurve erreichen, versuchen Sie rechts zu bleiben, so daß Sie an der richtigen Stelle für die Einfahrt in Kurve 4 herauskommen.

Kurve 4 kann im 2. oder 3. Gang, je nach Linie, genommen werden. Lassen Sie sich nicht zu weit heraustragen, da hinter dem Randstein ein Kiesbett wartet. Wieder aufgerichtet, beschleunigen Sie hart. Das Motorrad sollte auf Höchstgeschwindigkeit sein, sobald Sie die schnelle Linksschleife erreichen.

Richtiges Bremsen ist für die Haarnadelkurve (Kurve 7) sehr wichtig. Ein guter Anhaltspunkt für das Bremsen ist der Randstein auf der rechten Seite. Wenn der Randstein aus Ihrer Sicht verschwindet, bremsen Sie hart und lenken Sie früh ein, damit Sie kein anderer Fahrer innen überholen kann.

Die folgenden Kurven nach der Haarnadelkurve werden alle im 2. Gang gefahren.

Nehmen Sie die S-Kurve in einer geraden Linie und bleiben Sie links für die Kurven 9 und 10. Diese beiden Kurven können als eine Rechtskurve mit zwei Scheitelpunkten betrachtet werden. Am Ausgang von Kurve 9 können Sie sich mit dem geneigten Motorrad bis an den Randstein heraustragen lassen. Treffen Sie den Scheitelpunkt von Kurve 10 und beschleunigen Sie zur langsamen Schikane. Wenn Sie wieder einen Farbwechsel im Belag sehen, schalten Sie aus dem 4. Gang runter und bleiben Sie links. Legen Sie das Motorrad nach dem ersten Scheitelpunkt auf die rechte Seite und beschleunigen Sie auf Kurve 12 zu.

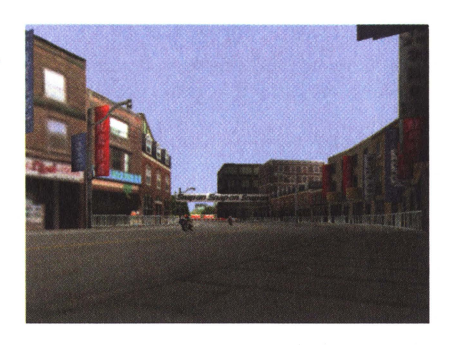
Fangen Sie an zu bremsen, sobald Sie am Kiesbett vorbeifahren. Kurve 12 ist eine Linkskurve für den 1. Gang. Wenn Sie in die Kurve einfahren, halten Sie sich nahe am inneren Randstein. Beschleunigen Sie nicht zu schnell oder Ihr Hinterrad wird wegrutschen. Beschleunigen Sie den Berg herauf, nehmen Sie die schnelle Rechtsschleife und kommen Sie wieder auf die Ziellinie.

Canuga Town

Länge: 4 km
Rundenrekord: 1:17.10

Der Kurs von Canuga Town ist eine weit geschnittene Rennstrecke mit langen Geraden, die einige hart erkämpfte Überholmanöver ermöglicht. Die Strecke führt durch drei Stadtteile. Der Start befindet sich im Schatten der Wolkenkratzer im Geschäftsviertel. Mehrere enge Kurven führen zum Canuga Park. Einige Fahrer beschweren sich darüber, daß in diesem Abschnitt die Strecke nicht eingesehen werden kann. Aus dem Park geht es nach China Town. Dort werden Sie einem Geschwindigkeitsrausch erliegen, wenn die Gebäude mit mehr als 290 Stundenkilometern an Ihnen vorüberfliegen.



Eine Runde in Canuga Town

Beschleunigen Sie von der Ziellinie, so hart Sie können. Driften Sie nicht zu weit nach rechts, da Sie hart bremsen müssen und die Kurve sonst nicht kriegen. Fangen Sie an, vor der ersten Kurve zu bremsen, wenn die Werbung rechts aus Ihrem Blickfeld verschwindet. Lassen Sie das Hinterrad nicht blockieren, da Sie sonst in der Reifenmauer enden und das Rennen für Sie vorbei ist.

Die Kurven 2, 3 und 4 werden alle im ersten Gang genommen. Achten Sie in diesem Abschnitt darauf, die Randsteine nicht zu berühren, da diese hier selbst bei geringen Geschwindigkeiten Ihre Reifen beschädigen. Ziehen Sie nach Kurve 4 den Gashebel voll auf und schalten Sie durch die Gänge.

Bei Kurve 5 handelt es sich um eine Rechtsschleife, die im 3. Gang gefahren wird. Fangen Sie früh vor der 6. Kurve an zu bremsen, da sie täuschend eng ist: Es ist weitaus weniger Strecke vorhanden, als es scheint. Verlassen Sie die 6. Kurve im 2. Gang und geben Sie nicht zu früh Gas, sonst rutscht das Hinterrad unerwartet weg.

Ist das Motorrad wieder aufgerichtet, treiben Sie es über den Hügel, indem Sie Kurve 7 im 5. Gang verlassen. Bleiben Sie nicht zu lange im 5. Gang, da die Ideallinie in Kurve 8 (3. Gang) entscheidend für die Geschwindigkeit in Kurve 9 (2. Gang) ist.

Beschleunigen Sie hart nach der 9. Kurve bis in den 4. Gang vor Kurve 10, die eine schnelle Linkskurve ist. Fangen Sie wieder wie in der 6. Kurve an zu bremsen, sobald die Werbung rechts aus Ihrem Blickfeld verschwindet, bevor Sie im 2. Gang in Kurve 11 einbiegen.

Drehen Sie nach der 11. Kurve am Gashebel und schalten Sie durch die Gänge. Kurve 12 ist weit und vermutlich werden Sie die Reifen quietschen hören. Aber keine Sorge, beschleunigen Sie einfach weiter. Wenn Sie sich der Linksschleife nähern, bremsen Sie in Vorbereitung auf Kurve 13, die im 1. Gang gefahren wird.

Geben Sie Gas und bleiben Sie mit dem Motorrad auf der rechten Seite der Strecke. Sie können vor dieser Kurve spät bremsen, bis Sie im 1. Gang sind. Bremsen Sie nicht zu hart, da dies mit 130 km/h die schnellste 90° Kurve ist. Verlassen Sie die Kurve und beschleunigen Sie auf die Startampel zu.



INDONESIEN

Sukuh Island

Länge: 3.53 km
Rundenrekord: 0:59.04



Indonesien ist die größte Inselgruppe der Welt.

Die vulkanische Aktivität hat die Landschaft charakteristisch geprägt und für einige beeindruckende Ansichten gesorgt.

Der Rennkurs ist über Jahre modifiziert worden und bietet den Teams nun gute Vorbereitungsmöglichkeiten.

Die Strecke ist kurz und Rundenzeiten unter einer Minute sind keine Seltenheit, wenn Sie die richtige Abstimmung gefunden haben.

Eine Runde auf Sukuh Island

Fahren Sie den Berg herunter, weg vom Boxenbereich, zur Kurve 1. Dies ist eine Linkskurve, die im 2. Gang gefahren wird. Halten Sie Ihre Geschwindigkeit in der Kurve und beschleunigen Sie nicht zu früh, da sonst Ihr Hinterrad wegrutschen kann.

Beschleunigen Sie den Berg hoch, durch die langgezogene Rechtskurve. Beschleunigen Sie weiter, bis Sie die Reifen auf der rechten Seite der Strecke sehen. Fangen Sie hier an zu bremsen, da die Kurve sonst zu knapp wird. Schalten Sie vom 5. in den 4. Gang herunter, während Sie das Motorrad in der Mitte der Strecke halten. Lassen Sie sich dann an den Rand der Strecke tragen.

Wenn Sie über den Hügel kommen, fahren Sie zur rechten Seite der Strecke in Vorbereitung auf die 3. Kurve, die im 2. Gang genommen wird. Wenn Sie auf der Ideallinie in die Kurve fahren, halten Sie Ihre Geschwindigkeit und beschleunigen Sie hart heraus. Sie bekommen hier vielleicht die einzige Gelegenheit zu überholen.

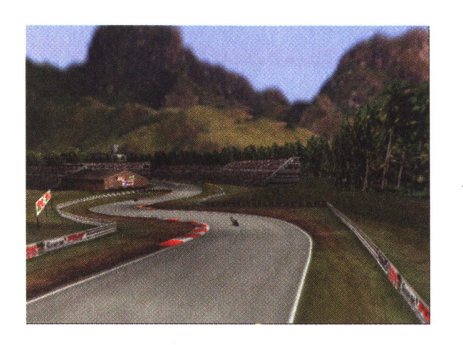
Kurve 4 täuscht ein wenig, da der Scheitelpunkt bei der Anfahrt nicht eingesehen werden kann. Bleiben Sie rechts, wechseln Sie vom 4. in den 3. Gang und lenken Sie früh ein. Beschleunigen Sie den Berg hinauf und bleiben Sie rechts.

Fangen Sie an zu bremsen, wenn Sie unter dem Castrol-Schild hindurch fahren, und schalten Sie in den 3. Gang. Die S-Kurve ist eine schnelle Rechts-Links-Kombination. Ein kleiner Fehler läßt Sie in der Barriere enden.

Wenn Sie die S-Kurve verlassen, geben Sie etwas Gas, so daß Sie auf einer engen Linie durch diese langgezogene Linkskurve kommen. Wenn die Kurve ausläuft, fahren Sie nach links. Sie können dann in den 5. Gang für die Rechtskurve wechseln (Kurve 8). Bremsen Sie weiter bis hinunter in den 2. Gang für die letzte Linkskurve vor der Zielgeraden. Lassen Sie sich nicht zu weit heraustragen oder Sie landen in der Boxengasse.

Padang Raceway

Länge: 5,85 km
Rundenrekord:1:36.50



Padang ist die Heimat des indonesischen G.P.

Auf diesem hierfür angelegten Kurs wird seit mehreren Jahren die Superbike Saison gefahren.

Schnelle fließende Kurven werden mit dem wahrscheinlich schnellsten Rennabschnitt der Rennsaison kombiniert. Die Gegengerade erlaubt den Motorrädern die 300 km/h-Grenze zu überschreiten.

Sie müssen die Kurven hier absolut beherrschen, wenn Sie gewinnen wollen.

Eine Runde auf dem Padang Raceway

Beschleunigen Sie von der Ziellinie hart bis zur ersten Kurve. Diese Linkskurve wird im 4. Gang gefahren. Bleiben Sie in der ganzen Kurve an der Innenseite.

Der nächste Abschnitt ist eine Serie von Links- und Rechtskurven (Kurven 3 und 4). Kurve 5 ist enger als die vorherigen, also wechseln Sie in den 2. Gang und lenken Sie früher ein, als Sie es normalerweise tun würden. Sie können sich dann weit heraustragen lassen und dabei hart beschleunigen.

Schalten Sie durch die Gänge hoch, und folgen Sie der langen Rechtskurve zur Kurve 7, die eine Linksschleife ist. Fangen Sie hier an zu bremsen, um die langsame Kurve 8 im Tunnel zu nehmen (2. Gang).

Beschleunigen Sie kurz aus dem Tunnel heraus, während Sie sich links halten. Kurve 9 ist eine enge Haarnadelkurve nach rechts. Also bremsen und lenken Sie frühzeitig. Sobald Sie die Kurve gut gemeistert haben, können Sie aus ihr herausbeschleunigen und haben dann eine gute Überholmöglichkeit.

Kurve 10 ist eine langgezogene Linkskurve. Kurve 11 ist eine Rechtskurve mit zwei Scheitelpunkten und abnehmendem Radius. Sie sollten diese Kurve im 4. Gang in der Mitte der Strecke anfahren. Wenn Sie den ersten Scheitelpunkt passiert haben, schalten Sie zwei Gänge runter und berühren dann den zweiten Scheitelpunkt. Beschleunigen Sie hart aus der Kurve. Sie haben nach links genug Platz, um sich heraustragen zu lassen.

Aus Kurve 11 kommen Sie auf den schnellsten Teil des Kurses. Wenn Sie den langen Kurven folgen, können Sie auf knapp 300 km/h kommen (wenn Sie Ihre Hausaufgaben im Setup gemacht haben ;-), bevor Sie die Schikane erreichen.

Wenn Sie das Castrol-Schild über der Strecke sehen, fangen Sie an zu bremsen. Sie sollten im 1. Gang sein, sobald Sie in den ersten Teil der Schikane einfahren. Legen Sie das Motorrad schnell auf die rechte Seite, berühren Sie den Randstein links und beschleunigen Sie um die letzte Linkskurve in die Zielgerade.



MOTEGI

Motegi G.P.

Länge: 4,8 km
Rundenrekord: 1:34.02



Motegi ist Hondas eigene Teststrecke in Japan. Es handelt sich um einen ganzen Komplex von Kursen, der aus kurzen Kartstrecken, einem G.P. Kurs und einem Oval besteht.

Sie werden ein Rennen auf dem anspruchsvollen G.P. Kurs fahren. Während Sie Ihre Runden ziehen, können Sie einen Blick auf das Oval werfen, wenn Sie am Ende der Zielgeraden oder kurz bevor der letzten S-Kurve sind. Sie werden auch die Pfeiler, die das Oval tragen, passieren.

Eine Runde auf dem Motegi G.P.

Fahren Sie im 5. Gang auf der Zielgeraden auf der linken Seite der Strecke. Wenn Sie das Castrol-Schild am Ende der Boxengasse passieren, schalten Sie runter bis in den 2. Gang, um die erste Kurve zu nehmen. Es handelt sich hier um eine Rechtskurve mit zwei Scheitelpunkten. Schneiden Sie den ersten Scheitelpunkt und lassen Sie sich weit aus der Kurve tragen, um sich auf den zweiten Scheitelpunkt vorzubereiten. Halten Sie in dieser Kurve die Geschwindigkeit konstant. Wenn Sie aus der Kurve kommen, achten Sie darauf, daß Sie das Motorrad aufgerichtet haben, bevor Sie Gas geben, da sonst die Gefahr besteht, daß das Hinterrad wegrutscht.

Beschleunigen Sie auf Kurve 2 zu, und bewegen Sie das Motorrad auf die rechte Seite der Strecke, wenn Sie die Linkskurve, die im 2. Gang genommen wird, anfahren. Der Anbremspunkt für diese Kurve ist der Randstein auf der rechten Seite. Wenn Sie in dieser Kurve die Ideallinie erwischen, können Sie es sich leisten, sich weit bis zum rechten Randstein raustragen zu lassen. Sie sollten nun für die nächste Kurve perfekt positioniert sein. Sie ist nur etwas mehr als eine Schleife in der Strecke. Beschleunigen Sie durch die Schleife, aber passen Sie auf das Kiesbett am Kurvenausgang auf.

Sie sollten im 5. Gang sein, wenn Sie das Ende der Gerade erreichen. Achten Sie auf den Belagwechsel, da Sie ab dort bremsen sollten, um für die kommende Linkskurve im 2. Gang zu sein. Es handelt sich hier um eine schwierige Linkskurve bergab mit einem nicht einsehbaren Scheitelpunkt. Fangen Sie an einzulenken, sobald Sie den Randstein auf der linken Seite passieren. Es ist links kein Platz, um sich heraustragen zu lassen, lassen Sie es also langsam angehen. Wenn Sie den Pfeiler vor sich sehen können, ist es Zeit, wieder Gas zu geben. Beschleunigen Sie durch die Gänge und nehmen Sie die nächste Rechtskurve mit Vollgas. Wenn Sie alles richtig machen, sollten Sie den 6. Gang in der leichten Rechtskurve ausfahren können.







Vor Ihnen geht die Strecke nach links und sieht wie eine sehr schnelle Kurve aus. Sie sollten hier aber nicht schneller als im 4. Gang fahren, da eine Rechtskurve mit abnehmendem Radius folgt, die nur sicher im 3. Gang genommen werden kann. Halten Sie Ihre Geschwindigkeit niedrig, während Sie sich der nächsten Linkskurve nähern, die langsam im 1. Gang gefahren wird.

Beschleunigen Sie kurz, während Sie auf die rechte Haarnadelkurve zufahren. Nehmen Sie den Randstein links als Anbremspunkt, lenken Sie früh ein und fahren Sie dicht am inneren Randstein der Kurve. Richten Sie das Motorrad so früh wie möglich auf, um auf der folgenden Geraden bis auf 265 km/h zu beschleunigen. Unter dem RVF-Schild sollten Sie beginnen, für die Rechtskurve zu bremsen (2. Gang). Bleiben Sie innen am Randstein und lassen Sie sich nicht zu weit heraustragen, um möglichst schnell auf die rechte Seite zurückzukommen.

Sie werden das Oval noch einmal sehen, während Sie sich der letzten Kurve nähern. Es handelt sich um eine S-Kurve. Fahren Sie im 3. Gang hinein und im 2. Gang hinaus auf die Zielgerade.



Motegi Short Oval

Länge: 1500m
Rundenrekord: 21.62



Dies ist ein kurzes, gewelltes Oval ohne Steilkurven. Es wird im Uhrzeigersinn gefahren. Rundenzeiten unter 25 Sekunden sind nicht ungewöhnlich. Fühlen Sie sich von der Tatsache, daß dies nur ein Oval ist, nicht dazu verleitet, die Strecke zu unterschätzen. Der Kurs ist schmal und zusammen mit den vielen Bodenwellen schwierig zu meistern.

Eine Runde auf dem Motegi Short Oval

Die Zielgerade entlang fliegend, kommen Sie zur ersten Rechtskurve, die Sie im 5. Gang mit 240 km/h nehmen können. Gehen Sie unter der Brücke etwas vom Gas, da die Kurve enger wird. Wenn Sie sich zu weit heraustragen lassen, treffen Sie die Reifenmauer links.

Es geht bergab durch die schnelle Linksschleife, gefolgt von einer schnellen Rechtsschleife. Gehen Sie in diesen Schleifen nicht vom Gas.

Wenn Sie den Berg überqueren, bleiben Sie links auf der Strecke, und schalten Sie in den 5. Gang runter. Halten Sie eine konstante Linie durch die schnelle Rechtskurve, und fahren Sie dann auf die Zielgerade.







Anhang E — CREDITS

Lead Developer	James Bailey
Front End Developer	Dan Azzorpardi
Additional Developer	John Rees
Additional Developer	Alex Jakes
Simulation Developer	Vladislav Kaipetsky
3D & Track Modeling	Daren Morgan
Track Modeling and Music	Steve Morgan
Graphic Design	Tuan Pingster Nguyen
In-Game Graphics	FAD
BOS	Barry Costas
Business Director	Jeremy Cooke
Producer	Tony Love
Deutsche Version	**Softgold Computerspiele**
Projektleitung	Norbert Wellmeyer
Produktmanagement	David Weiler
Übersetzungen	Norbert Wellmeyer
Lektorat	Max Steller
Qualitätssicherung	Michael Milan, André Dorfmüller, Michael Schievenbusch
Handbuch & Layout	Heiko Höpfner

Anhang F — FEHLERBEHEBUNG

Wenn Sie irgendwelche Schwierigkeiten mit Castrol Honda Superbike World Champions haben, überprüfen Sie die untenstehende Liste der häufig gestellten Fragen. Sollten Sie das Problem auf diese Weise nicht lösen können, lesen Sie bitte die Datei README auf der CD. Sie enthält neueste Informationen. Denken Sie daran, daß Sie DirectX Version 5 installiert haben müssen und die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte benötigen. Auch wenn Sie Ihren PC oder Ihre Grafikkarte erst kürzlich erworben haben, kann es sein, daß Sie nicht über die neuesten Treiber verfügen.

Besuchen Sie unsere Webseite www.funsoft-online.com oder www.interactive-entertainment.co.uk, um FAQs, Patches oder andere Informationen zu erhalten.

Wenn obiges zu keiner Problemlösung führt, schicken Sie uns eine e-mail an:

support@softgold.com



Problem
Wenn ich das Spiel starte, erhalte ich nur ein schwarzes oder verstümmeltes Bild.

Fix
Das Spiel läuft nur, wenn Sie DirectX Version 5.x haben und die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte benutzen. DirectX und aktuelle Grafikkartentreiber befinden sich auf der CD. Besuchen Sie auch die Webseite des Herstellers Ihrer Grafikkarte. Dies kann auch notwendig sein, wenn Sie Ihren PC oder Ihre Grafikkarte gerade erst erworben haben.

Problem
Ich kann das Motorrad nicht mit einem Joystick steuern.

Fix
Vergewissern Sie sich, daß Sie Ihren Joystick korrekt in der Windows Systemsteuerung kalibriert haben.

Problem
Ich kann das Motorrad nicht mit meinem Lenkrad steuern, obwohl es korrekt kalibriert ist.

Fix
Benutzen Sie den Joystick-Test in der Windows Systemsteuerung, um herauszufinden, was genau Ihr Lenkrad, Ihre Pedale und Ihre Feuerknöpfe machen. Notieren Sie sich, wie sich welche Steuerung auswirkt (z.B. links/rechts bewegt Joystick 1 links/rechts). Überprüfen Sie dann, ob die Steuerungseinstellungen im Spiel richtig sind. Wenn nicht, ändern Sie die Einstellungen passend zu Ihrem Lenkrad. Mehr Informationen erhalten Sie im Abschnitt Controller dieses Handbuchs.

Problem
Ich habe ein Rennen zu Ende gefahren, aber meine Position wird nicht bei den Rennergebnissen angezeigt und ich erhalte keine Punkte.

Fix
Vielleicht hatten Sie einen Fehlstart. Wenn Sie Ihre Strafe nicht löschen, werden Ihre Ergebnisse nicht gewertet. Lesen Sie hierzu den Abschnitt Frühstart in diesem Handbuch.

Problem
Das Motorrad wird vor Kurven langsamer, obwohl ich Gas gebe.

Fix
Sie haben automatisches Bremsen eingestellt. Drücken Sie F4, um dies auszuschalten.

Problem
Ich kann die Optionen unter Realismus im Menü nicht ändern.

Fix
Sind Sie im SCHWIERIGKEITSGRAD AS oder mitten in einer Meisterschaft? Wenn ja, können Sie diese Einstellungen nicht ändern. Wechseln Sie zu einem anderen Schwierigkeitsgrad oder brechen Sie die Meisterschaft ab.

Problem
Ich kann im Menü Spieleinstellungen keine anderen Strecken auswählen.

Fix
Sie sind im Modus Meisterschaft. Es wird immer mit derselben Strecke angefangen und dann in derselben Reihenfolge fortgefahren. Wenn Sie eine andere Strecke fahren möchten, wählen Sie Rennwochenende.







Problem
Das Motorrad fällt immer auf die Seite, sobald ich aus einer schnellen Kurve herausbeschleunige.

Fix
Im Menü REALISMUS haben Sie die Option HINTERRAD VERLIEREN eingeschaltet. Schalten Sie sie aus oder geben Sie vorsichtiger Gas, wenn Sie aus schnellen Kurven kommen.

Problem
Nach einem Sturz fährt das Motorrad nicht mehr geradeaus.

Fix
Sie haben im Menü REALISMUS die Option SCHADEN LENKUNG eingeschaltet.

Problem
Manchmal setzt der Motor des Motorrads im Rennen aus und ich werde langsamer.

Fix
Der Motor könnte überhitzt sein, wenn Sie MOTORÜBERHITZUNG im Menü REALISMUS aktiviert haben. Der Motor kann auch überhitzen, wenn Sie ihn überdrehen. Vielleicht wurde das Kühlsystem bei einem Sturz oder einer Kollision beschädigt (und im Menü REALISMUS ist SCHADEN KÜHLUNG eingeschaltet). Der Motor wird dann schneller überhitzt. Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt Erweiterte Optionen dieses Handbuchs.

Problem
Wie kann ich eins der anderen Motorräder fahren?

Fix
Sie können nur eine der Castrol Honda RC45 fahren. Sie können Motorrad Nr. 2 oder 3 im Menü MOTORRAD SETUP wählen.

Problem
Kann ich die Fahrernamen für die computergesteuerten Motorräder oder die Farben der Maschinen ändern ?

Fix
Keine dieser Optionen steht in dieser Version des Spiels zur Verfügung.

Problem
Ich kann im Rennen nicht mit den anderen Motorrädern mithalten.

Fix
Ändern Sie den Schwierigkeitsgrad im Menü REALISMUS. Der einfachste Schwierigkeitsgrad ist NEULING.

Problem
Ich kann im Menü MOTORRAD SETUP die Reifenarten nicht einstellen.

Fix
Sie haben die Option REIFENART WÄHLBAR im Menü REALISMUS nicht aktiviert. Ist diese Option ausgeschaltet, fahren Sie automatisch mit den härtesten Reifen.

Problem
Im Rennen fällt die Leistung des Motorrades ab, und die Maschine fängt in Kurven leichter an zu rutschen.

Fix
Die Reifen sind verschlissen. Wählen Sie entweder härtere Reifen im MOTORRAD SETUP, oder schalten Sie die Option REIFENART WÄHLBAR im Menü REALISMUS aus.



Problem
Ich kann mit dem Motorrad keinen Wheelie machen.

Fix
Schalten Sie die Option WHEELIES im Menü REALISMUS an, und lesen Sie den Abschnitt "Erweiterte Optionen" in diesem Handbuch.

Problem
Ich habe nur einen Joystick mit einem Feuerknopf. Wie kann ich damit trotzdem die Gänge manuell wählen?

Fix
Legen Sie im Menü CONTROLLER am Anfang Hochschalten und Runterschalten auf denselben Feuerknopf. Wenn Sie nun den Feuerknopf drücken und gleichzeitig den Joystick nach vorne bewegen, wird hochgeschaltet, und runtergeschaltet, wenn Sie den Feuerknopf drücken und den Stick nach hinten ziehen.

Problem
Ich erhalte keine Ergebnisse nach einem Rennen oder nach einem Qualifikationslauf, obwohl ich keine Strafe bekommen habe.

Fix
Sie haben das Rennen oder den Qualifikationslauf vorzeitig abgebrochen und den Bildschirm RENNEN BEENDEN mit ESC abgebrochen. Wenn Sie nicht warten, bis das Rennen/der Qualifikationslauf im Zeitraffer beendet wird, erhalten Sie keine Ergebnisse.

Problem
Im Split-Screen-Modus funktionieren die Funktionstasten (z.B. Automatisches Bremsen an/aus) nicht mehr.

Fix
Halten Sie im Split-Screen-Modus eine Umschalttaste gedrückt, während Sie die Funktionstasten drücken. Die linke Umschalttaste ist für Spieler 1 und die rechte für Spieler 2.

Problem
Ich gelange nicht in den Workshop.

Fix
Im Training können Sie jederzeit in den Workshop. In der Qualifikation kommen Sie nur in den Workshop, wenn Sie sich innerhalb der Boxengasse in der markierten Zone mit dem Motorrad in Gangstellung Neutral aufhalten. Um in den Workshop zu gelangen, drücken Sie die Leertaste (PAUSE), und klicken Sie WORKSHOP an (oder drücken Sie W). Während eines Rennens können Sie nicht in den Workshop.







Handbuch, Software und Verpackung Copyright © 1998 Interactive Entertainment Ltd.

Originalhandbuch von Tony Love

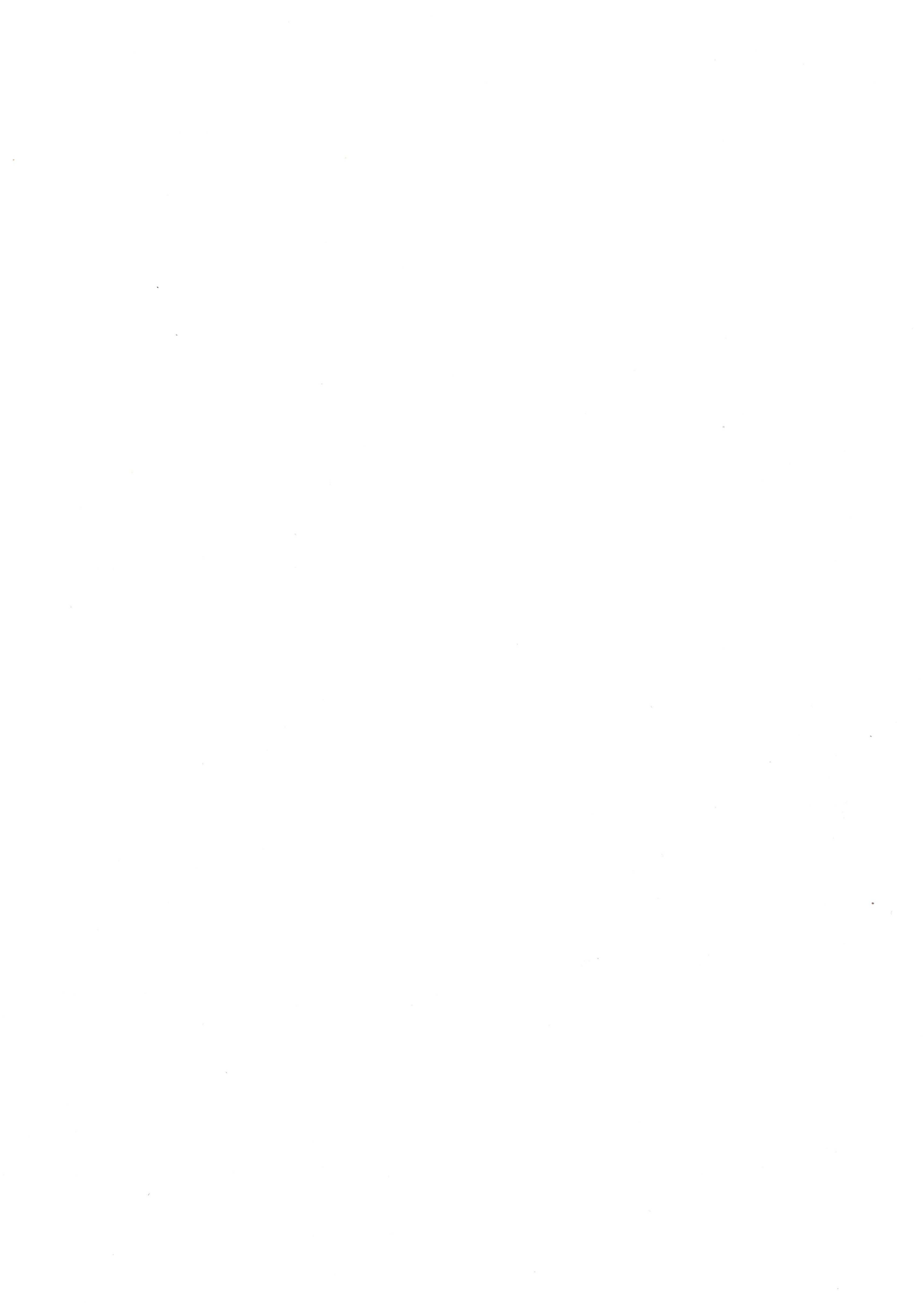
Zusätzliches Material von Daren Morgan.

Offiziell lizenziert vom Castrol Honda World Superbike Team.



www.interactive-entertainment.co.uk






Castrol
Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS


Interactive
Entertainment